#292 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

WWW.PU.NL

APRIL 2018

BP € 4,95



NI NO KUNI II
REVENANT KINGDOM

GLUIPERIGE MICROTRANSACTIES IN METAL GEAR SURVIVE • LET'S PARTY MET ED • MUGEN: GROOTSTE VECHTGAME OOIT • VOETBALGAMES DOOR DE JAREN HEEN • MACHTIGE MOMENTEN IN KINGDOME COME • GAME JE BETER MET DOPING?



GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!



Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar, per halfjaar of doe je dit liever maandelijks? We hebben 3 abonnementsvormen. Kies nu zelf jouw ideale variant!

1 EEN JAAR LANG

12 edities Power Unlimited
Voor maar **€ 56,-** (€ 4,67 per editie)

VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR LANG

6 edities Power Unlimited
Voor maar **€ 29,50** (€ 4,92 per editie)

MEEST FLEXIBELE KEUZE

3 IEDERE MAAND

een editie van Power Unlimited
Voor maar **€ 4,95** (maandelijks opzegbaar)





+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

IT'S ALL IN THE GAME





Ik ben inmiddels al zo'n 118 uur kwijt aan Shadow of the Colossus. Volgens mijn statistieken 9 uur om de game uit te spelen, en nog eens 109 uur om foto's als deze te maken. Maar hé, geef toe: voor een plaatje als dit is dat het dubbel en dwars waard.





Kijk, dit is een mooi beeld van hoe ik Descenders speel: met mijn kop in de modder dus. Veel mensen denken dat we fantastische gamers zijn, dat we zijn geboren met vijftien vingers, esports-toernooien met twee van die vijftien vingers in de neus winnen. Maar dit is dus pijnlijke waarheid: press B to respawn.



Pag. 020



Pag. 028



Pag. 056



Pag. 042



Pag. 064

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans, Eelko Rol*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek,*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000
VIDEOPRODUCER: *Matthijs Rooks*

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Wil je niet dat we je gegevens aan derden beschikbaar stellen? Dan kun je dat aangeven bij het invullen van je gegevens. Ook kun je opvragen welke gegevens wij van je hebben en ons verzoeken die te corrigeren of te verwijderen. Stuur daarvoor een mail naar: **klantenservice@reshift.nl** of bel op werkdagen tussen 10:00 uur en 14:00 uur: 023-5364401.

DE REDACTIE

FEEST!



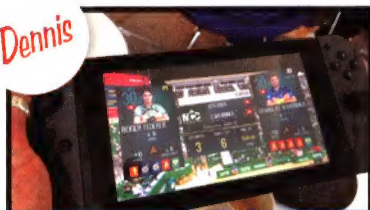
Mensen schuifelen hier al weken zenuwachtig heen en weer, want er zit namelijk een feestje aan te komen. Nou ja, feestje – laten we zeggen een dik feest. Het magazine dat je nu zit te lezen, bestaat namelijk 25 jaar! Jazeker, vijf-en-twintig jaar! Weet je wel hoe lang dat is? 25 jaar geleden liep ik nog aan de hand van m'n moeder de lokale sigarenboer binnen om het eerste PU'tje te scoren en nu, 25 jaar later, heb ik niet alleen eindelijk de baard in de keel, maar ben ik ook met mensen in gesprek over wat we allemaal voor leuke dingen kunnen doen met 'onze' verjaardag. Ik heb het inderdaad over 'onze' verjaardag, want een belangrijk onderdeel van de PU zijn niet alleen de games en de redacteuren, maar juist de lezers. Jij ja!

Er gaat dus een fuif komen en jij bent uitgenodigd, dat lijkt me duidelijk. We moeten dit jaar namelijk ook nog vieren dat er in totaal 300 edities van Power Unlimited in de schappen hebben gelegen – ook wel een dingetje natuurlijk. Maar hoe dat er precies uit gaat zien en wat we allemaal gaan doen, daar zitten we nu dus over te steggelen.

Laten we eerst vieren dat 2018 officieel is begonnen, want de eerste echte grote releases staan om de hoek. Neem alleen al het prachtige Ni No Kuni II, waarover je alles kunt lezen in dit nummer. Red Dead Redemption 2 heeft daarnaast eindelijk een releasedatum gekregen en we krijgen dit jaar ook nog een nieuwe Battlefield! Mooi toch? Maar nog even over dat feest; misschien moeten we gaan karten met z'n allen? Kan dat überhaupt, 100.000 man op een kartbaan? ● *Martin*



Dennis



Mocht deze maand ...

... eindelijk eens een dagje weg van dat morsige redactiehol. Ik mocht in Parijs een vroege versie van Tennis World Tour komen spelen. Hell, al was het een My Little Pony-game – ik was allang blij met een beetje frisse lucht!

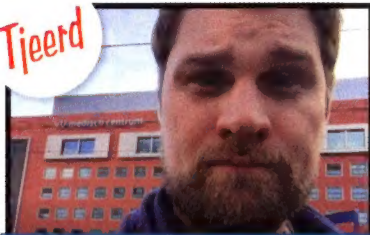
Graddus



Probeerde deze maand ...

... alvast geld te sparen voor alle voorjaarsreleases. Van het opzeggen van mijn huur om de kosten te drukken kreeg ik echter al snel spijt, zo met die kou ...

Tjeerd



Doet deze maand ...

... volop research voor de nieuwe ziekenhuisgame van de makers van Theme Hospital. Hete tip: ik kan je vertellen dat de receptie bij alle vijf de ziekenhuizen die ik bezocht bij de ingang zit. Doe er je voordeel mee!

Ed



Was deze maand ...

... een weekend met m'n gezin in een prachtig huisje in een Drents bos. Een heerlijke omgeving hoor, maar het hoogtepunt was toch het uurtje samen met mijn vrouw in het bubbelbad met onderwaterlichtshow. Beelden daarvan zijn niet voor publicatie geschikt.

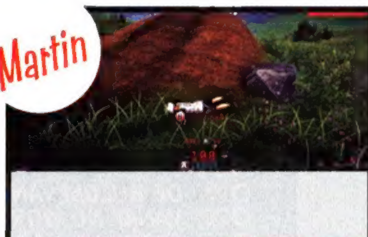
Simon



Screenshotte deze maand ...

... zijn eigen follow tijdens de stream van Ed. Om er vervolgens achter te komen dat die ouwe de beste kop aller tijden trekt. Also: selfie met Ed kan van de bucketlist af!

Martin



Vierde deze maand ...

... samen met Wouter 'beren-dag'. Of ik scheet m'n broek vol, dat kan natuurlijk ook.

Ondertussen...

Trad deze maand op ...

... bij anime-conventie Nishicon met Dress Up Town, een band die is gespecialiseerd in anime-liedjes. Het waren zulke succesvolle optredens dat ik dit vaker ga doen. Zie ik jullie bij Tomocon?

Samuel



Was deze maand ...

... in Eindhoven. Niet vanwege dat mooie stadion rechts, maar omdat een documentaire waaraan ik meewerkte prijzen won in de VS, op tv werd vertoond en nu op het internationale DOCfeed Festival te zien was. Gevalletje bucketlist.



JJ

Heeft deze maand ...

... m'n moeder geïntroduceerd in de wereld van VR. Ze leeft gelukkig nog!



Wouter

Jurjen



Stond deze maand ...

... voor het eerst in jaren weer eens op de schaats. Opmerkelijk genoeg begon het ijs steeds precies op de plaats waar ik me bevond heel hard kraken. Of waren het mijn botten? Misschien toch het sporten weer eens oppakken.

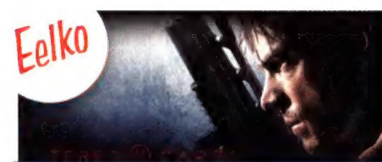
Florian



Vond het deze maand ...

... eindelijk weleens tijd om mijn vitrinekast in te richten met alle oude consoles en controllers! Ach, ik woon hier pas twee jaar.

Eelko



Keek deze maand ...

... in één ruk de Netflix-serie Altered Carbon uit. Waar ik de tijd vandaan haalde, weet ik niet. Ik moest immers ook nog een blaadje maken, maar het is kennelijk toch weer gelukt.

Wordt vervolgd...

OPGERUIMD SPEELT NETJES

Tijdens het opruimen van de redactie (jazeker, dat doen we zo nu en dan) hebben we onze goeie ouwe N64 weer gevonden – en natuurlijk meteen aangesloten voor een kleine competitie 'Graffiti' in Tony Hawk 2. De spectaculaire beelden kun je terugvinden op PU.nl



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Ik moet bekennen dat ik het Game-Monument van deze maand, de klassieker Prince of Persia, nooit heb gespeeld. Wél The Sands of Time (een stukkie), vooral omdat ik het tof vond dat als je missprong, je de tijd effe terug kon zetten en het net zo vaak opnieuw kon proberen als je maar wilde. Grappig is dat ik 'de Prince' nog vrijwel dagelijks tegenkom ... aan de kapstok! Achttien jaar geleden kwam namelijk Prince of Persia 3D uit, en omdat de uitgever van die game het zo leuk vond dat zijn game als PU-cover werd uitgekozen, werd ik uitgenodigd voor een etentje, een bezoek aan een wedstrijd van Ajax en kreeg ik een kek jackie dat ik nog steeds af en toe draag. Jongens, dat waren nog eens tijden!



IEMAND MOET HET DOEN

Far Cry 5 staat om de hoek en om al lekker in de sfeer te komen, is Wouter alle Far Cry's aan het spelen. Wouter is alleen een beetje vergeten dat de eerste Far Cry dus retemoeilijk is. Kijk vooral even de stream terug om hem te zien struggelen als een weerloze homp vlees. Moehahaha!



YO! POST!

We hadden zelf de hoop al een beetje opgegeven, maar toen Martin laatst nietsvermoedend de redactiemailbox opende, bleek er tussen alle mails over penis enlargers en liefdesverklaringen van ene geile_marietjuh_1998 zowaar een handgetikte mail van een lezer tussen te zitten. Nee, echt!

Ene Finne heeft kennelijk de moeite genomen om ons op onnavolgbare wijze te laten weten wat hij nou eigenlijk van de PU vindt:

beste PU

toen ik een paar maanden geleden de oude PU's (2013) van mijn neef kreeg
vielen ze bij mij in de smaak, na tig keer ze herlezen te hebben besefte ik dat dit blad misschien nog wel bestond.
dus ik ging naar jullie website en zag daar een foto met de tekst erboven 'Konden bijna niet naar kantoor door de Kou'
en zag daar gelukkig een foto met mijn favoriete redacteur erop.
en weetje wat nou het leuke is....... IN DE VOLGEND PU DIE IK LAS WAS IE WEG

oke dat was klacht nummer één hier komt nummer twee: WAT HEEFT WOUTER MET ZIJN IN MIYAMOTOS NAAM MET ZIJN HAAR GEDAAN!!!
IK WEET DAT HIJ EEN SLECHTE SMAAK HEEFT MAAR DIT!!!

goed en dan nou de laatste: WAAROM IS ER NOG STEEDS GEEN PU JUNIOR!!!!!
IK ALS 11 JARIGE WIL EENS EEN KEERTJE OOK EENS EEN KEERTJE EEN BLADZIJDE OMSLAAN ZON EEN VAN DIE KU..EH FRAAIE WORDEN VAN JULLIE

groetjes finne

Je begrijpt, Finne is de man. En je hebt geen idee hoe blij we worden van dit soort shit! Zijn mail heeft ons dan ook doen besluiten om een gouwe ouwe in ere te herstellen: Yo! Post! komt terug! Heb je dus iets te melden of zeiken, of wil je ons gewoon laten weten hoe tof je ons vindt, stuur ons dan een mail, brief, kleurplaat of een sixpackje fristi. **Voor de leukste inzending van de maand hebben we sowieso elke keer iets geinigs in petto!**

SCHNABBELKONING SIMON

Kijk, dat Simon een aardig stukkie over spelletjes kan tikken, dat weet iedereen wel. Maar dat hij ook geregeld met z'n ponem op de Nederlandse televisie te zien is, dat weten jullie vast niet allemaal. Kijk die ouwe schnabbelaar nou eens tof doen met (semi-)Bekend Nederland!



Power Spy

- Wouter wil tegenwoordig ridder worden nadat hij tijdens een Kingdom Come-event in een kasteel met een zwaard op Lucas van Gamer.nl in mocht hakken.
- "Lucas en ik hebben onze zwaarden gekruist!" vertelde hij de Powerspy trots. Onvoorstelbaar dat er een nieuwe stagiair aan te pas moest komen om juist aan Wouter uit te leggen dat dat raar klinkt.
- Maar ridder dus, omdat meneertje 'grote zeiksnor als het om voedsel gaat' het bourgondisch eten daar haute cuisine achtte. Het was draadjesvlees en aardappelstamppot.
- Onze Eindbaas-nieuwboy Eelko zat met een collega vast in de lift. Ze hebben harde afspraken gemaakt over welk hoekje het pishoekje zou worden en kregen ruzie omdat de één de ander wél op zou eten, maar andersom niet.
- Piesen tegen de liftknopjes is sowieso af te raden, zag de Powerspy; dat heeft een Chinees jochie wel gemerkt.
- Vijf minuten later waren Eelko en collega trouwens alweer bevrijd, maar de ruzie duurt nog altijd voort.
- Lucas, die van Gamer.nl, ruilde zijn BB-8 voor de oude Atari 2600 en een stapel games van Dennis. Ding had alleen geen snoeren. Leuke boekensteun dus nu.
- Maar Wouter schoot te hulp en als een stel MacGyvers hebben ze een adapter in elkaar gefrutseld. Knopje om, lampje aan, en verbaasd dat ie het nog deed ook.
- Die vreugde was van korte duur. Adapter alsnog kaduuk én geen AV-snoer in huis. Jammer dan.
- De verzamelwoede van Wouter neemt absurde vormen aan. Mario-kerstballen? Wil ie hebben. Horizon-snow globe? Wil ie hebben. En dat zet ie dan allemaal op zijn bureau om het daar vervolgens maanden te laten staan.
- Blijkbaar zijn de twee pakken rijstkoeken op zijn bureau hem ook dierbaar. Ook die verlaten nooit zijn zijde.

OPUNIE

METRO, DARKSIDERS EN HOMEFRONT WEER ONDER ÉÉN DAK

Een dikke vijf jaar geleden ging THQ 'opeens' failliet. Een treurige toestand, kun je wel zeggen. Daarom is het fijn om te weten dat THQ nu toch weer een beetje terug is.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

De Amerikaanse ontwikkelaar en uitgever THQ speelde een leuke, enthousiaste en pittige rol in de game-industrie. Het was een echte middenmoter, met de stiekeme ambitie om door te dringen tot de eredivisie van grote jongens als EA, Activision en Ubisoft. Dat deden ze met lekker ruige en vaak eigenwijze titels als Red Faction, Darksiders, Company of Heroes, Metro, South Park en Saint's Row. Na THQ's faillissement in 2012 werden deze en andere franchises opgekocht door andere partijen. Zo belandde de Warhammer 40.000-serie bij Sega en bemachtigde Ubisoft de rechten om South Park: The Stick of Truth uit te geven.

Overnamefeest

Interessant is wat er met de Homefront-franchise gebeurde. Die werd opgekocht door Crytek en later doorverkocht aan Koch Media. Inderdaad, hetzelfde Koch Media dat onlangs voor 121 miljoen werd opgekocht door de Oostenrijkse uitgever Nordic Games, dat sinds 2014 door het leven gaat als THQ Nordic. Volg je het nog?

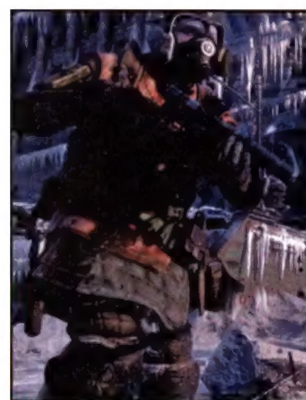
Nordic kocht in 2013 al voor een kleine vijf miljoen dollar een dikke dertig franchises van het voormalige THQ, waaronder zaken als Darksiders, Red Faction en MX vs. ATV. Door de overname van Koch worden daar niet alleen Homefront, maar ook voormalige THQ-eigendommen als Metro en Saint's Row aan toegevoegd, waardoor bijna alle grote THQ-franchises zich weer onder één vlag bevinden – die van THQ Nordic dus.

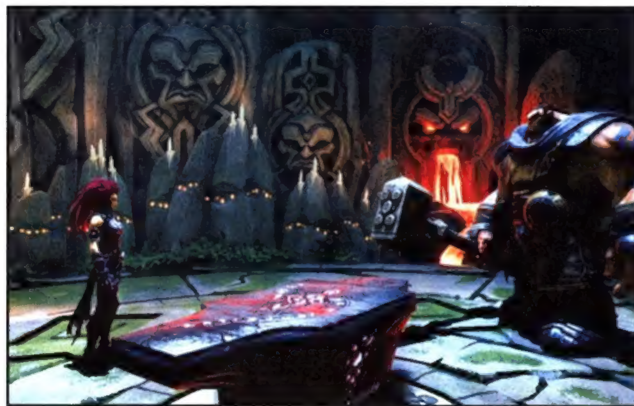
Middenmoter

Opvallend aan de strategie van THQ Nordic is dat deze groeiende reus zich vooral lijkt bezig te houden met het opkopen van franchises en eigenlijk maar weinig uitbrengt. Volgens directeur Reinhard Pollice neemt THQ Nordic bewust de tijd om bijvoorbeeld een game als Darksiders 3 te bouwen. "We hebben nog niet eerder iets op deze schaal gemaakt", aldus Pollice. Het grote aantal IP's brengt ook grote uitdagingen met zich mee, zegt hij. "We moeten bij elke IP overwegen wat de juiste volgende stap is en wat de fans willen. Als we daar een goed idee van hebben, gaan we ermee aan de slag."

Pollice erkent THQ's rol als middenmoter, met een paar projecten die elk een paar miljoen kosten. Er is geen enkele ambitie om door te dringen tot de eredivisie. "Dit is een uitstekende positie. We houden onze budgets en operaties klein, zodat het niet dodelijk is als onze titels niet aan de verwachtingen voldoen. Tegelijkertijd doen we ons uiterste best om die verwachtingen juist te overtreffen."

Nog dit jaar moeten met Darksiders 3 (zie screen) en Metro Exodus de eerste grote games van THQ Nordic verschijnen. We zullen zien of Nordic de naam THQ waardig is.





"De geschiedenis is onze speeltuin."



Dan willen we in het volgende deel van Maxime Durand, historicus achter Assassin's Creed, meer en andere speelobjecten.

ANGRY BIRDS ESPORTS

Toegegeven, het klonk ons ook bizar in de oren, maar het is toch echt waar: ontwikkelaar Rovio is bezig met een esports-versie van Angry Birds.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Ik ben er even in gedoken en werd uiteindelijk best enthousiast over een eventueel succes van deze variant. Het werkt allemaal heel logisch: er wordt een toernooi-structuur opgebouwd waarin gamers een klein bedrag inleggen, elkaar vervolgens kunnen uitdagen, daarna tegen elkaar strijden en degene met de meeste punten wint (een deel van) de pot. Simpel, maar ik denk ook uitermate doeltreffend. Hoeveel mensen speelden Angry Birds wel niet? En hoeveel mensen dachten dat ze best sick in dat spel waren? De drempel om mee te doen is gewoon erg laag. Elke simpele ziel snapt ook wel dat je in Street Fighter, FIFA of Hearthstone geen schijn van kans maakt als je niet echt dedicated dagelijks oefent. En dat je dus niet om geld moet spelen, tenzij je graag geld weggooit. Maar Angry Birds? Dat moet toch lukken? Effe een potje op je mobiel opstarten, euro erin en wie weet vijf euro eruit!



twitter.com/jurjenT

METROID PRIME 4, MADE BY BANDAI NAMCO?

Met de Switch-meesterwerken van Zelda en Mario achter de rug verwacht ik van Metroid op de Switch ook niets minder dan een magnum opus. Het was dan ook wel effe slikken toen ik hoorde dat Metroid Prime 4 door Bandai Namco Singapore wordt ontwikkeld.

Star Fox: Assault. Dat was het eerste waar ik aan dacht toen ik hoorde dat Bandai Namco aan Metroid Prime 4 werkte. Want dat vond ik een vieze tegenvaller toen die game in 2005 voor de GameCube verscheen. 'De game mist de finesse en diepgang die je van een grote Nintendo-titel zou verwachten', schreef ik er destijds over. En dat kan ik ook wel schrijven over de andere games die uit samenwerkingen tussen Nintendo en Bandai Namco zijn voortgekomen. Zoals Mario Superstar Baseball, Mario Super Sluggers, Mario Sports Superstars, Mario Kart Arcade GP en Pokken Tournament. Het zijn van die typische 'kan ermee door'-titels, maar eigenlijk de naam Nintendo niet waardig. Terwijl de eerste drie Metroid Primes die Nintendo-grootsheid juist wél hadden. En hoe!



Hoop

Is alle hoop op een waardige Prime-ervaring nu verkeken? Nou ja, zo ver wil ik ook weer niet gaan, want er zijn toch enkele lichtpuntjes in het Namco-Bandai-O-Nee-Het-Is-Bandai-Namco-doet-Prime verhaal. Er is namelijk één Nintendo-game waar Bandai Namco aan meewerkte die wél een Nintendo-topper mag heten, en dat was de laatste Smash Bros voor de Wii U en 3DS. Euh, in feite zijn dat dus zelfs twee games. De hulp van Bandai Namco werd voornamelijk geleverd door mensen die eerder aan de SoulCalibur- en Tekken-serie werkten. Dus ja, die weten ook wel hoe een vechtspel in elkaar zit. Maar weten ze ook hoe je een first-person SF-game maakt?

Tijd voor het volgende, zij het wat zwakkere lichtpuntje: er schijnt bij Bandai Namco Singapore een aantal mensen te werken die eerder aan het veelbelovende, maar gecancelde Star Wars 1313 werkten. Verder blijft het duister rondom Prime 4, dus kan de E3 niet snel genoeg komen om verlichting te bieden.

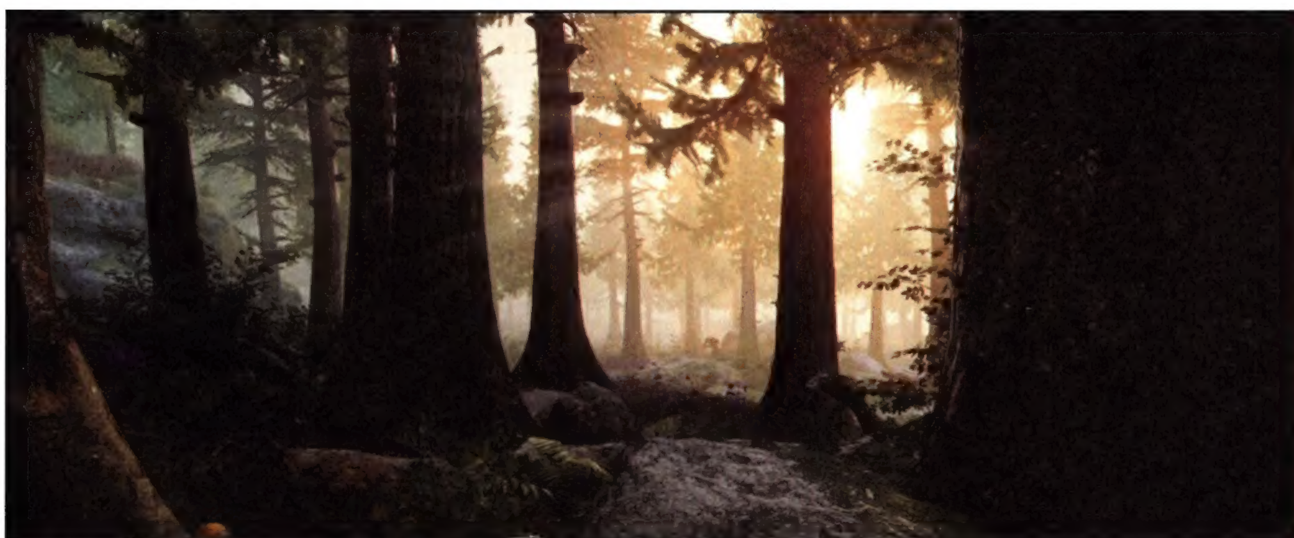
IS MEER OOK ECHT BETER?

In de vorige PU schreef JJ een artikel over de hype die momenteel heerst rond het Battle Royale-genre. Want daar kun je inmiddels wel over spreken; enkel een simpele modus is het allang niet meer.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Steeds meer developers proberen een snel succesje te boeken door een Battle Royale-mode aan hun game toe te voegen of zelfs een volledige game aan deze feature op te hangen. Gevolg: een krankzinnige oorlog waarin men probeert op allerlei manieren toch nog een beetje uniek te zijn.

Neem nu Maverick: Proving Grounds, een nieuwe game die nog lang niet af is, maar waarvan de developer al wel roept dat er straks 400 man tegelijk aan een potje Battle Royale kunnen meedoen. Is dat dan de oplossing? Ik weet niet wat ik ervan moet vinden. Het enige wat je je moet afvragen, is of Battle Royale leuker wordt als er 400 in plaats van 100 man aan een potje meedoen. Ik denk van niet. Chaotischer wel. Hoe kleiner de cirkel wordt, hoe drukker de battle. Maar draaide Battle Royale nu juist niet om survivallen? Stel, er blijven 150 man over in een kleine cirkel, dan is dat toch meer een Free-for-All Deathmatch? Ik zie de traditionele aanpak niet zitten. Maar er is volgens mij wel een alternatief: wat als de ruimte gewoon groot is, het tempo echt laag en je 400 man in die grote bosrijke omgeving hebt die dan rustig de tijd kunnen nemen om elkaar te spotten en te killen? Dat is survival in de puurste vorm! Zo'n potje duurt dan wel een uur of vijf, maar dat deed een goede Raid in Destiny ook. Die aanpak zou ik vernieuwend vinden. Ik ben alleen bang dat men dat niet aandurft en toch gewoon zegt: wij zijn PUBG, maar dan met 400 man; simpeler te maken en makkelijker te verkopen. Maar ik garandeer je dat het niet werkt.



Power Spy

- Op de PU-redactie krijgen ze vaak mooi speelgoed opgestuurd, maar ze keken toch raar op toen er ineens een dikke vrachtwagen voor de deur stond met twee gigantische flight cases die hen wel heel bekend voor kwamen (evenals de vrolijke, maar compleet onverstaanbare Vlaamse chauffeur).
- Wederom kregen ze namelijk twee Playseats opgestuurd, inclusief tv's, stuurtjes, schakelpoken, PS4's, versterkers, en twee keer de game WRC 7. De hele hatseflats! Gratis en voor niets!
- Opgetogen hebben ze toen blij verrast de hele handel richting lift gerold, waar tóén pas (bijna een uur later) het kwartje viel dat ze sowieso terug moesten en de boel naar boven sleuren helemaal niet handig was. Na een simpel belletje bleek het dan ook een foutje van het bedrijf.
- De arme Vlaamse chauffeur werd echter gerustgesteld: "Geen zorgen, ze moeten naar het hoofdkantoor, dat is in de buurt!" Dat kantoor zit in Doetinchem, wij in Haarlem. Met je 'in de buurt'.
- Maar transportmiddeltechnisch zaten de jongens van de gameredactie sowieso wel snor deze maand.
- In de presentatiezaal hadden collega's namelijk elektrische fietsen neergezet. En dan weet de Powerspy wel waar het weer op uitdraait, toch?
- Als een stelletje circusberen hebben Martin, Wouter, Dennis en Lucas rondjes over de redactie en door het pand gereden. Alleen het 'tatatadadada-dadadaadaaa'-deuntje ontbrak nog.
- Zo'n beetje alle knopjes zijn geprobeerd, waaronder ook de turboknoppen. Die dingen gaan nog best hard. Slippen, wheelies – blijkbaar kunnen de jongens het allemaal nog.
- De volgende dag stonden de fietsen op slot. Flauw, vonden ze. 'We zijn toch gamers', beweerden ze! 'We hebben beweging nodig.' Hoewel die beweging achteraf gezien wel minimaal is op een e-bike ...

Power Spy

● Aan de andere kant is de LEGO Star Destroyer van Dennis wel ineens kapot, dus je kunt de PU-redacteuren niet betrappen op echt verantwoordelijk gedrag. Kan zijn dat Thor the Destroyer er wat mee te maken heeft (zie twee maanden geleden).

● En hoe meer hij stukjes weer probeert aan te drukken en klikken, hoe meer zooi er weer afdondert. Arme gozer.

● Leuk dat Yo! Post! terugkomt, maar de Powerspy vraagt zich wel af hoeveel van jullie weten hoe een pen werkt. Dat is zo'n stokje waar een kleurtje uitkomt.

● O, trouwens: de redactieplant heet nu Sergio. Waarom? Omdat Martin. Dáárom.

● Alleen Dennis gaf Sergio elke dag 'keurig' water. Had ie gezien bij Koffietijd. Dat bleek te veel. De plant is stervende.

● De kans dat ze op de gamesredactie dus Goldfishy McGoldfishyface krijgen, is net zo groot als dat Nederland met het WK meedoet.

● Wouter wist trouwens de hele redactie geïrriteerd te krijgen door The Red Strings Club te spelen. Op zich niet zo erg, ware het niet dat het praktisch maar één speelscherm heeft en onwijs irritante muziek waar iedereen, vanwege de crappy The Sims-koptelefoon van Wouter, van 'mocht' meegenieten.

● Sterker nog: het ging zelfs door als Wouter er niét was, want die bliepjes en blapjes stonden 's ochtends ook nog steeds aan. De Powerspy vermoedt dat hij zo kan claimen dat hij 'zeker 40 uur in de game' heeft gestoken.

● Martin heeft z'n zinnen gezet op een NK Tetris. Niet zozeer vanwege Tetris zelf, maar omdat deelnemers verplicht in jaren-tachtigkleding moeten komen. De Powerspy vermoedt hier een fetisj.

● Overigens is de Tetris-hype aangewakkerd in PU's kantoorgebouw. Pijnlijk is: een collega van Kieskeurig schopt de kont van alle game-redacteuren. En niet zo'n beetje ook.





ODYSSEY, YA SEE! DLC, NA SEE!

Super Mario Odyssey is een van de tofste games die ik de afgelopen jaren heb mogen spelen, en nog steeds word ik er blij van. Dat geldt echter allerminst voor de eerste DLC.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

De eerste Odyssey-DLC zorgt ervoor dat Luigi aan het begin van elk koninkrijk verschijnt. Je kunt met hem praten om een soort verstoppertje-met-ballonnen te beginnen. Daarbij kun je kiezen om een ballon binnen dertig seconden ergens te verstoppen, of binnen bepaalde tijd een ballon te vinden die door een andere speler (van waar ook ter wereld) is verstopt. Door hierbij goed te presteren, verdien je munten. De DLC voegt ook drie kostuums toe waar je die munten aan kunt uitgeven, waaronder een Mario Sunshine-kostuum. En dat was het wel zo'n beetje.

Jammer joh

Meester Koizumi en zijn team hebben in Odyssey bijna alles perfect gemaakt, maar met deze DLC slaan ze naar mijn idee de plank volledig mis. Ten eerste vind ik het verstoppen van en zoeken naar ballonnen in zulke kleine tijdsspannen gewoon niet leuk. Ten tweede heb ik geen behoefte aan méér munten. Ten derde is de stand alleen beschikbaar als je online kunt, en dat is in de handheldmodus niet altijd het geval. Ten vierde zitten er blijkbaar glitches in Odyssey die valsspelers uitbuiten om ballonnen ín voorwerpen te plaatsen, zodat ze onmogelijk gepakt kunnen worden.

Tuurlijk, we hebben het hier over gratis DLC. Er zijn dus vast twee of drie mensen die hier wél blij van worden – de cheaters bijvoorbeeld. Maar toch had ik liever dat deze DLC nooit was verschenen. Want nu word ik bij elke terugkeer naar Odyssey toch weer geconfronteerd met Luigi, om me aan deze misstap van Nintendo te herinneren.

PU SERIOUS GAMING



Eevee Macarons ... ja, op deze manier vindt iedereen Pokémon tof!

PUBG OP DE MOBIEL IS TOF, MAAR NIET VOOR ONS

Op de redactie mochten we even aan de slag met de mobiele versie van PUBG, en dat viel helemaal niet tegen!

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Toen onlangs het bericht verscheen dat PUBG op de mobiele telefoon zou verschijnen, sprong een aantal van ons een gat in de lucht. Dit was de kans om een van onze favoriete games nog vaker te kunnen spelen! Niet dus, want de mobiele versie – die er griezelig goed uitziet – is alleen voor China gemaakt. Daar schijnen veel mensen te wonen die allemaal PUBG willen spelen, maar geen PC of Xbox One bezitten. Wij wel, dus fuck ons. Flink balen, want de mobiele versie draait een stuk beter dan de Xbox One-versie. Hoe oneerlijk kan de wereld zijn …





twitter.com/GKJJ

EXTRA BELASTING OP GEWELDDADIGE GAMES

Onlangs was het helaas weer eens goed raak op een school in Florida. Een gefrustreerde scholier schoot zeventien medestudenten dood. En je weet al wat daarna gebeurde ...

In plaats van eindelijk echt iets aan die wapenwet te doen of de mentaliteit in de VS eens onder het vergrootglas te leggen, gaven sommigen – onder wie hofnar Trump – de schuld deels aan videogames. Ach, dat gelul is zo onzinnig dat ik er niet eens een woord aan vuil wil maken. Laat ze maar lekker onwetend zijn en naar excuses zoeken. *Good for them.*

Nee, er gebeurde nog iets anders wat mij wél triggerde: het voorstel van een Amerikaanse politicus om 10 procent belasting te heffen op gewelddadige games. Als je dacht dat alle onzinnigheid inmiddels wel op tafel lag, krijg je dit nog! Ten eerste: wat wil je ermee bereiken? Leert de geschiedenis ons niet dat belasting heffen op iets wat mensen vermaak biedt niet helpt? Sigaretten, drank, gokken – nagenoeg niets wat de overheid op enigerlei wijze heeft willen belasten om de stap naar gebruik te bemoeilijken, heeft ooit tot bevredigend resultaat geleid.

Ten tweede, waarom zou je gewelddadige games moeilijker bereikbaar maken? Snapt men niet, of beter gezegd: dúrft men niet te snappen dat agressie en de zucht om die energie uit te leven van nature in elk mens zit? Een game is juist een perfect middel om die agressie een uitlaatklep te geven. Als je de kinderen en jongeren daarin begeleid, ze laat zien waar de grens ligt en je van innerlijke agressie niet zo'n eng ding maakt, dan zou de wereld er een stuk vriendelijker uitzien. Maar ja, dat is moeilijk hè? Praten met je kinderen, toegeven dat agressie bestaat, proberen elkaar te helpen ... Dan is verbieden een stuk makkelijker.

Overigens, extra belasting op automatische vuurwapens moesten we maar niet doen. Ben je gek ...

> "We moeten ook eens kijken naar het internet, omdat daar heel veel slechte dingen gebeuren en de geesten van jonge kinderen daar worden gevormd."



We wensen Trump succes

HEBBUH-HEBBUH!

Check deze verse goodies dan! Daar gaat het hart van een hardcore gamer toch spontaan sneller van kloppen?

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

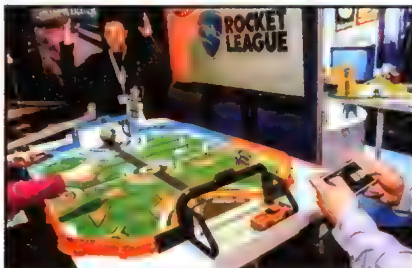
God of War

Om de reboot van God of War te vieren, maakte Sony's Santa Monica Studio dit fraaie beeld van de nieuwe Kratos en zijn zoon. Met, als je goed kijkt, het hoofd van een of andere Noorse god onder zijn voeten. Te bestellen voor een kleine 300 euro. Mmm, dan eerst de game maar eens spelen ...



Hot Wheels Rocket League

Voetballen met autootjes is geweldig om te doen, bleek al uit de hit Rocket League. Dus laten we die shit eens fysiek maken, moet iemand bij speelgoedfabrikant Hot Wheels hebben gedacht. De binnenkort te verschijnen set gaat zo'n 150 euro kosten. Daarvoor krijg je de arena, twee met je telefoon bestuurbare autootjes en de Rocket League-bal. Het is alweer een tijdje geleden dat Rocket League tot tumult op de redactie leidde, dus misschien moeten we deze maar eens bestellen.



Geralt in bad

Daar zit ie dan: de Witcher. In een badkuip. Met kaarsen op de rand. En een eendje om mee te spelen. En hij blijft gewoon heldendom uitstralen hè, die Geralt! Dit beeldje werd gespot tijdens de recente Toy Fair in New York. Wanneer het te koop is en wat dat dan gaat kosten, is nog onbekend.



Power Spy

- Alleen Tingle heeft weten te winnen. Tingle is dus de held op de redactie. Go Tingle!
- Sowieso is retro weer een ding bij de jongens van PU, begreep de Powerspy. Naast Tetris en het geklungel met de Atari is ook de Nintendo 64 weer aangesloten om potjes Tony Hawk Pro Skater te spelen.
- Dikke 4K-tv, PS4 Pro, Xbox One X ... en wat spelen ze dan? Tetris, Pro Skater 1 en Vanguard.
- What's next? Die oscilloscoop in huis halen om Tennis for Two erop te spelen?
- O, en over Tony Hawk gesproken: Mike Rose, oprichter van de Nederlandse uitgeverij van RageSquid, stuurde Tony Hawk – dé Tony Hawk – een twitterbericht dat ie wel een skategame met hem wil maken nu meneer Havik niets meer met Activision doet.
- Blijkbaar werkt zoiets, want een paar uur later tweette hij: "Guess who I'm chatting with." De held.
- Simon heeft letterlijk 85 procent van The Fall uitgespeeld in het donker omdat ie geen hol zag.
- Hij dacht dat het weer één of ander hip indie-stijldingetje was.
- Blijkt de HDR-modus in die game gewoon kapot te zijn.
- Tijdens een game-eventje op de redactie konden community-mensen strijden om een Gouden Pan door awesome te zijn in PUBG.
- De redacteuren hadden het café er helemaal voor aangekleed. Vette pc's, laptops en monitors en overal leger-gear. Er stond ook een kistje met een PUBG Xbox One-controller.
- Die was de volgende dag foetsie. Martin en Dennis hebben zich het schompes gezocht, maar tevergeefs.
- Tot ze toegefluisterd kregen dat ie gespot was. Bij de meneer die hun salaris betaalt. Dan ... euh, dan maar géén controller.

KATTENPRINSEN EN KONINKRIJKEN

NI NO KUN

REVENANT KING

Ni No Kuni betekent vrij vertaald 'De Andere Wereld', en dat is precies wat het eerste deel en dit vervolg willen bouwen: een wereld waarin niemand maalt om hyperrealistische graphics, maar om sfeer. Een wereld waarin actie niet op standje sneltrein door je beeldscherm raast, maar waarin je de tijd hebt om te genieten. Een wereld waarin je jezelf thuis – met de kachel hoog, de deur op slot en de telefoon uit – volledig kunt verliezen. Het kinderboekavontuur dat we nog weleens missen in games. Maak kennis met Ni No Kuni II: Revenant Kingdom.

DOM

Het is belachelijk moeilijk voor een Japanse RPG om indruk te maken als je een paar uurtjes midden in een game gedropt wordt. De spelwereld moet overtuigen, net als de personages; het vechtsysteem moet zijn sterke punten kunnen laten zien; grafisch moet het diversiteit en variatie tonen en – het belangrijkst – het moet in razend tempo de speler dat unieke gevoel geven van een bijzondere reis waarin nog veel meer te beleven valt. Ik kan m'n pen leegschrijven aan alle vinkjes die ik op deze checklist kan zetten. »

Simon IS DE KONING TE RIJK

OKAY, IK GEEF JE DIE KALASHNIKOV MEE. MAAR ALS JE NAAR SCHOOL GAAT, LAAT JE 'M THUIS.

De hele wereld over reizen om vette studio's te bezoeken, de nieuwste games te checken en op locatie nog even de plaatselijke cultuur en het nachtleven in te duiken; het is de beste baan op de wereld. Toen opperbevelhebber Martin dus belde of ik op pad wilde voor Ni No Kuni II, luisterde ik niet eens meer naar wat ie nog te vertellen had. Ik zag mezelf al door het fantastische Fukuoka struinen, langs de kastelen en kraampjes, om me daarna te goed te doen aan exotische lekkernijen in dito restaurants, om de volgende ochtend te ontwaken naast een hele harem Oosterse schoonheden ... In plaats van wegdromen had ik beter naar Martin kunnen blijven luisteren. Die eikel stuurde me namelijk gewoon naar Arnhem, om daar Ni No Kuni II op het kantoor van een pr-bureau te spelen. Helaas, geen onvergetelijke reis naar Japan voor deze jongen.

Alles onder nul

Het is ook nog eens onder het vriespunt als ik morrend niet in het vliegtuig, maar in de auto stap. Een uurtje rijden, zegt de routeplanner. In dat uur vraag ik me af waarom ik niet eens echt zit te wachten op Ni No Kuni II. Dat is best raar, want het eerste deel heb ik echt tot aan de laatste druppel leeg geknepen. Logisch ook, want alles sprak me aan. De inmenging van animatiestudio Ghibli, het verhaal van een jongetje dat zijn moeder verliest en vervolgens in een fantasierijke parallelle wereld terechtkomt, het feit dat het een JRPG is en de op papier toffe Pokémon-invloeden; niets om níet enthousiast van te worden dus. Maar toch, op een tweede deel zit ik niet te wachten. Misschien komt dat omdat bijna alle ingrediënten van het origineel ontbreken. Studio Ghibli heeft zich teruggetrokken, waardoor ontwikkelaar Level 5 er deze keer alleen voor staat. Ja, componist Joe Hisaishi en animator Yoshiyuki Momose (beide van Ghibli-faam) keren beiden terug, maar dat levert een Ghibli-vermomming op in plaats van een Ghibli-ziel. Het verhaal volgt dit keer 'gewoon' een jongetje (uit dit universum) dat zijn koninkrijk kwijtraakt, wat een beetje de charme van een geheim parallel universum weghaalt, en van Pokémon-invloeden is eigenlijk geen sprake meer. Wat overblijft? Dit is – net als het origineel – een JRPG. Maar daar zijn er zo veel van. Ook mijn enthousiasme zit inmiddels onder het vriespunt.



weetje • weetje

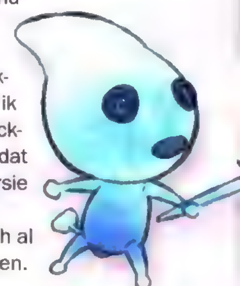
Arnhem en Fukuoka zijn dus best wel twee heel verschillende plekken op aarde. Ben ik achter gekomen.

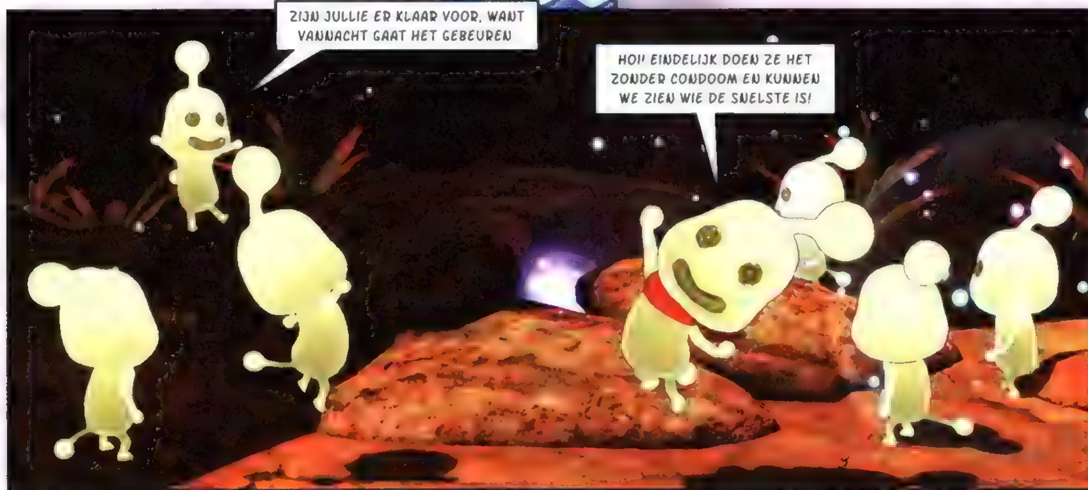


"Het DNA van Studio Ghibli druipt werkelijk uit elke porie van Ni No Kuni II."

Lidl-versie van Lisa

Als ik eenmaal in Arnhem achter de pc ga zitten, ben ik dus niet bepaald de meest blije man op de planeet. Ik mag niet eens lekker in het begin starten, maar word ergens zonder context in het derde hoofdstuk gedumpt. Ik heb geen idee waarom, maar ik moet via de wereldmap naar de gokstad Goldpaw zien te komen. Gelukkig heb ik me goed genoeg ingelezen om de achtergrond een beetje te kennen. Het hoofdpersonage – Evan Pettiwhisker of Tildrum, prins van de kattenstam – is zijn koninkrijk Ding Dong Dell kwijtgeraakt nadat het machtsbeluste muizenvolk 'm de stad heeft uit gejaagd. Samen met brute dommekracht Bantu, het brutale Skypirate-dametje Tani en de adellijk ogende Roland begint zo de queeste naar het oprichten van een nieuw koninkrijk. O, en dan vergeet ik Lofty nog, het sidekick-monstertje van Evan dat eruitziet als de Lidl-versie van Lisa Simpson ... Stiekem begint het toch al een beetje te kriebelen.





HET BESTE VAN GHIBLI

Studio Ghibli mag dan als naam niet meer aan deze serie verbonden zijn, het DNA van de Japanse animatiestudio druipt werkelijk uit elke porie van Ni No Kuni II. Voor wie alvast in de stemming wil komen: hier een paar aanraders die absoluut de moeite waard zijn.



PRINCESS MONONOKE

Mijn persoonlijke favoriet omdat het misschien wel het meest geconcentreerd de thema's toont waar Studio Ghibli voor staat. Respect voor de natuur en al het leven op aarde, de strijd tussen de mens die altijd op zoek is naar verzadiging en Moeder Natuur die terugvecht, verpakt als intieme vertelling tussen een eenzame strijder en een prinses die in de bossen leeft. Op alle fronten een meesterwerk dat je gezien moet hebben.

SPIRITED AWAY

Misschien wel de meest bekende Ghibli-film, en met goede reden. Als de jonge Chihiro tijdens een roadtrip met haar ouders een tussenstop maakt, belandt de familie per ongeluk in de duistere wereld van geesten en monsterlijke wezens. Het is het begin van een film die bol staat van ongeëvenaarde animaties en rake thematiek.



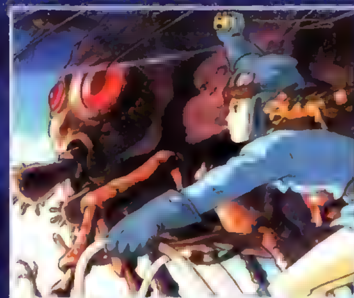


GRAVE OF THE FIREFLIES

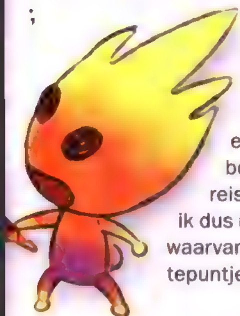
Geen vriendelijke kinderfilm, maar een van de meest aangrijpende oorlogsfilms ooit gemaakt. Grave of the Fireflies vertelt het verhaal van een broer en zijn zusje die tegen schier onoverkomelijke obstakels aanlopen als ze de laatste maanden van de Tweede Wereldoorlog in Japan proberen te overleven.

NAUSICA OF THE VALLEY OF THE WIND

De film die meesterbrein Miyzaki maakte vlak voordat hij officieel Studio Ghibli oprichtte. Oud maar goud, en nog altijd even indrukwekkend. In Nausica of the Valley of the Wind zien we wederom het thema van de strijd tussen mens en natuur. Alleen is de mensheid dit keer gedecimeerd tot kleine stammen en bestaat de natuur voornamelijk uit brute insecten zo groot als een kleine stad.



Dit is een wereld waarin steden Ding Dong Dell of Goldpaw heten, met Skypirates en rare monstertjes, katten- en muizenstammen en god weet wat nog meer. Typisch zo'n wereld om jezelf heerlijk in te verliezen, als we het dan toch over kinderboekavonturen hebben.



Voordat ik begin, rommel ik wat in het menu en kom ik een Leafbook tegen. Dat is een soort Facebook-dagboek, met foto's van de reis tot nu toe. Een reis die ik dus niet heb gespeeld, maar waarvan ik al wel vast wat hoogtepuntjes zie. Ik zie prenten van schitterende velden, een piratenvolk dat zijn huizen langs bergwanden in een groot ravijn heeft gebouwd en een sneak-peak van hoe het imposante Ding Dong Dell was. De foto's maken indruk. Totdat ik de game uiteindelijk start en mijn personages eruit blijken te zien als goedkope Chibi-poppetjes die over een weinig sfeervolle wereldmap rennen. Oké dan ...

Chi-bahbah

Begrijp me goed, ik heb niet per se iets tegen dat Chibi-stijltje, dat typisch Japanse waarin personages eruitzien als een soort kleine, karikaturale verzamelpoppetjes. Maar het is een flinke stijlbreuk met wat ik gewend ben van het eerste deel, en ook met



weetje • weetje

Het hoofdpersonage Roland is door de ontwikkelaars in de game gestopt om voor 'meer binding met volwassenen te zorgen'. En dus is Roland wat serieuzer, heeft hij geen kattenstaart en ziet hij er ... nog steeds gewoon uit als een ventje van 18.

de beelden die ik tot nu toe van Ni No Kuni II heb gezien. Ik had al de nodige scepsis als bagage meegenomen, maar nu sta ik op het punt dat in te ruilen voor teleurstelling. Ben ik hier nou helemaal voor naar Japa... euh, Arnhem gekomen?

Wat ik op dit moment nog niet weet, is dat Ni No Kuni II op het punt staat mij vanaf nu non-stop en snoeihard te overtuigen. Dat begint op het moment dat ik op de wereldkaart voor het eerst een vijand tegen het lijf loop. Dít is de stijl die ik graag wil zien! Het uitgesproken design dat we kennen van Ghibli, het oog voor detail, het lekker maffe monsterontwerp ... Een groot zwijn met een zwaard en een schild rent op me af, naast 'm zie ik wat gekleurde drilpuddingen die »

vuur spugen en een soort elfje met hardere magische aanvallen dan het tengere lichaampje doet vermoeden. Evan, Roland en Tani rennen druk hakkend rond en ik zie kleine monstertjes die luisteren naar de naam Higgledies, die zich in groepjes proberen te verzamelen. Geen tijd om na te denken: hakken maar!

Higgledies FTW!

Het gevecht is eigenlijk nog maar net begonnen of ik vind het al genieten. Een goed teken, want juist het vechtsysteem van de eerste Ni No Kuni was statisch, saai en het absolute dieptepunt van de game. Hoe anders is dat hier! Ik ren vrij rond en kan slaan wat ik wil. Met een druk op de knop wissel ik naar Ronald of Tani en de aanvallen van het zwijn kan ik alleen op heel specifieke manieren ontwijken. Dit is (zoals zoveel actie-RPG's) allesbehalve knoppen rammen en hopen dat je wint omdat je betere statistieken hebt dan je vijand. Ik ben daadwerkelijk bezig met het inschatten van afstand, met het lezen van de aanvalspatronen van mijn tegenstander en aan het leren wanneer ik midden in het gevecht van wapen switch, een skill gebruik of op afstand veilig, maar minder krachtig magische kogels afvuur. Ondertussen weten de twee groepjes Higgledies (er zijn witte en groene, maar in de toekomst kun je zelf managen wat voor groepjes je meeneemt) zich te organiseren en als dat eenmaal lukt, vormt zich een glimmende cirkel om ze heen. Ren ik daar in, dan kan ik op de A-knop drukken voor een bonus. Zo bouwen de witte Higgledies een kanon voor flinke schade op de vijand, terwijl de groene een genezende cirkel oproepen. Het gevecht duurt nog geen vier minuten, maar ik zie tonnen potentieel – een gevoel dat gedurende mijn speeltijd alleen maar toeneemt. Het is dynamisch, lekker tactisch en vraagt meer aandacht dan het gemiddelde gevecht in een JRPG. En, belangrijker nog, het leent zich uitstekend voor diversiteit en unieke aanvalspatronen of combinaties van Higgledies.

KONINKJE SPELEN

Ik mocht er slechts een korte blik op werpen, maar een belangrijk element in Ni No Kuni II is het opbouwen van je eigen koninkrijk. Na de eerste paar uurtjes vind je een plek waar stevig gebouwd wordt en kun je zelf op de troon plaatsnemen om allerlei zaken te bepalen. Zo moet je huizen en bedrijven neerzetten, winst maken, kun je inwoners met specifieke kwaliteiten toewijzen aan de functies die het best bij hen passen en levert dat je weer allerlei bonussen op als nieuwe wapens, armor of unieke items. Het zou me dan ook niet verbazen als er nog bijzondere quests aan te pas komen voor mensen die hun koninkrijk ver genoeg weten uit te bouwen.



YOU OWE MONEY!

De tweede keer dat Ni No Kuni II hard overtuigt, is wanneer ik na mijn tripje over de wereldkaart aankom bij Goldpaw. Deze gokstad is alles wat ik had durven dromen. Dit lijkt niet op iets van Ghibli, dit ís Ghibli – ook al is het op papier misschien niet zo. De wirwar aan smalle straatjes is bezaaid met traditionele lampionnen, standbeelden en vuurkorven. In de verte zie ik het centrum met zijn verblindende neonlichten en als ik langs de gebouwen kijk, zie ik de felgekleurde bamboestaken en groene bergwanden die deze stad omringen. Ik loop langs kraampjes, waar kruisingen tussen mensen, honden en katten me prullaria proberen aan te smeren en op de achtergrond doet de betoverende muziek zijn best om me helemaal in de juiste sfeer te brengen. Heel even vind ik het jammer dat de stijl minder naar een tekenfilm neigt en meer naar conventionele cell-shading. Maar het ontwerp, het gevoel voor detail en de tastbare sfeer maken die stijlkeuze op alle fronten weer goed.

In no-time zit ik in Goldpaw weer vuistdiep in een quest verwikkeld. De plaatselijke bestuurder, een uit de kluiten gewassen bulldog die luistert naar de naam Pugnacius, lijkt de



0 / 7 1 / 64
Evermore Region
Influence
16000
HEB JIJ EEN PAARD DAT ROOKT?
NEE, NATUURLIJK NIET.
DAN STAAT VERDEROP JE STAL IN DE FIK.

gokverslaafde bevolking stevig te flessen met dobbelstenen die altijd gooien wat de eigenaar wil. Daar kom ik wel pas achter nadat ik besodemieterd word, tien miljoen Guilders schuld opbouw en vervolgens een schorre kraai meekrijg die continu 'YOU OWE MONEY' in m'n oorschelpen krijst. Om maar even aan te geven



"Zo sceptisch als ik ooit aan dit avontuur begon, zo enthousiast ben ik nu."

wat voor heerlijke gekheid deze game voor je in petto heeft. Als ik dommekracht Bantu trouwens twee minuten uit het oog verlies, komt hij terug met een kraai die 10 keer zo dik is als die van mij. Ik durf niet eens te vragen hoeveel schuld hij dan wel niet heeft opgebouwd.

Fuck Fukuoka

Het ontmaskeren van Pugnacius brengt me van hot naar her. Ik ga op onderzoek uit in het plaatselijke casino, ontdek een gigantisch standbeeld dat maandelijks dobbelt om de huurprijs die burgers moeten betalen, reis naar een oogstrelend mooi bos en ontdek daar de geheime fabriek waar de valse dobbelstenen worden gefabriceerd. Deze trip eindigt uiteindelijk in een publieke rechtszaak tegen Pugnacius en – natuurlijk – een grootse boss fight die nog maar eens benadrukt hoe tof en dynamisch het vechtsysteem is. Aansluitend leer ik over een koninkrijk dat duizenden jaren geleden op mysterieuze wijze verdwenen is, een absoluut kwaad genaamd The Horned One (niet te verwarren met onze eigen Samuel, The Horny One) en de machtige koning Doloran. die weleens achter dit alles zou kunnen zitten.



Het is het einde van mijn speelsessie en het begin van een belangrijk besef. Ik ben niet naar Japan geweest, ben niet ontwaakt in een harem en ik mocht niet langs de kraampjes en kastelen van Fukuoka ... maar ik ben wel op een fantastische reis geweest! Van Niall's Forest tot Goldpaw, langs Higgledies en zwijnen met zwaarden, terwijl ik een prins was op zoek naar een nieuw koninkrijk. Er mag geen twijfel over bestaan: ik heb de beste baan op aarde.

LIDL-LISA

Nog even over Lofty, die Lidl-Lisa Simpson: dit gedrocht vervangt sfeermaker Drippy uit het origineel. Serieus, je personage een pik als neus geven, daar een lantaarn aan hangen en 'm vervolgens de naam Drippy meegeven ... What's not to love? De enige overeenkomst met Lofty is dat ze allebei plat Iers of Schots of zo praten. We zouden een petitie starten om Lidl-Lisa in te ruilen voor Drippy 2. Als petities zin zouden hebben. Wat ze nooit hebben gehad.



VERWACHTING SIMON:
Zo sceptisch als ik aan dit avontuur begon, zo enthousiast ben ik nu. Vergeet de hoop dat dit het origineel gaat evenaren, ik heb nu hoop dat dit het origineel kan overtreffen – zelfs in de wetenschap dat Studio Ghibli zijn handen ervan af getrokken heeft.

- \+ Heerlijk dynamisch vechtsysteem.
- \+ Schitterende steden.
- \+ Spelwereld, personages en quests overtuigen.
- − Minder tekenfilmachtig dan het origineel.
- − Chibi-meuk op de wereldkaart.

JRPG
LEVEL 5
1 SPELER
23 MAART 2018

KULUM



Instagram: gerbenkaup
Twitter: gerbenkaup

Op reis naar:
Kantoor, hartje centrum van Utrecht!



Speelt:
Zelda: Breath of the Wild, Shadow of the Colossus remake

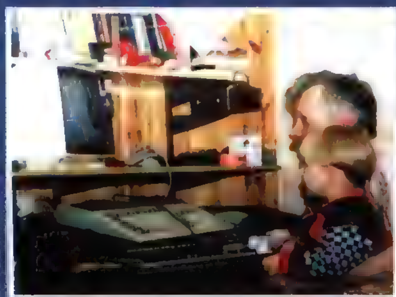


Gerben Kaup

Gamen is Gerben Kaup bijna letterlijk met de paplepel ingegoten. Z'n opa was altijd al geïnteresseerd in alles wat met techniek te maken had, en met name games. Voor Gerben was het dus elk weekend vaste prik Lode Runner of Pole Position op schoot!

ABO

Het echte gamen begon voor mij toen mijn vader een Nintendo 64 voor me had gekocht. Van m'n verjaardagsgeld haalde ik toen al snel Diddy Kong Racing, GoldenEye en International Superstar Soccer 64 in huis. Vanaf dat moment deed ik in mijn vrije tijd vrijwel niets anders dan gamen – alleen of met vrienden. Dat was dus ook het moment dat de Power Unlimited mijn vaste bron van info werd voor alles dat met gamen te maken had. De eerste PU die ik kocht, was degene met Perfect Dark op de cover, en al snel had ik een abonnement, dat ik tot op de dag van vandaag gehouden heb! In 1998 kreeg ik Ocarina of Time. Man, die game heeft mijn leven veranderd. Het gevoel van avontuur, het oplossen van puzzels, de boss fights, zelfs het vissen ... Ik was op dat moment niet meer op aarde, maar in Hyrule, en ik ben eigenlijk nooit meer teruggekeerd.



UBISOFT

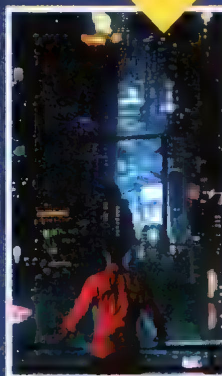
Ongeveer tien jaar later ben ik zo gelukkig geweest om na mijn afstudeerstage bij Ubisoft Nederland van mijn grootste hobby mijn werk te kunnen maken. Zeven jaar lang heb ik als brand manager, games uit mijn favoriete franchises 'in de markt gezet'. Want hoe vet is het om je eigen naam in de credits van Splinter Cell en Assassin's Creed terug te zien?! Natuurlijk was ik ook trots om 'mijn' games te zien schitteren op de cover van de Power Unlimited.

Door mijn werk bij een game-uitgever kwam ik veel meer te weten over het hele proces dat bij game-ontwikkeling komt kijken. Van het eerste idee, wat een schets kan zijn, of juist een gameplaymechanisme, tot aan alle systemen die als een ingewikkelde puzzel met elkaar moeten samenwerken. Ik ben me steeds meer gaan verdiepen in de creatie van games en werd vooral aangetrokken tot concept art. In deze creatiefste fase van game-ontwikkeling is het de taak van de artiesten om de grenzen zo veel mogelijk op te rekken. Het zijn de ideeën in hun puurste vorm, zonder te worden geremd door technische of financiële barrières.



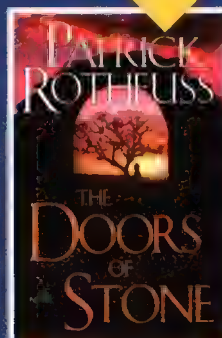
KIJKT MOMENTEEL

Ik heb eindelijk tijd voor Altered Carbon. De dingen die ik hierover heb gelezen, gezien en gehoord waren in elk geval veelbelovend!



LEEST MOMENTEEL

The Way of Kings van Brandon Sanderson, maar stiekem ben ik alleen maar aan het wachten op het derde boek van de Kingkiller Trilogy – ga dat lezen!





ARTWORK

Zo ben ik bij mijn huidige baan bij Cook & Becker terechtgekomen. Hier werken we samen met (bijna) alle gamestudio's ter wereld om hun concept art aan te passen voor prints en deze af te drukken op museumwaardige kwaliteit. Geen goedkope posters met grote logo's, maar echte kunstwerken. Vaak wordt er bij game merchandise nog altijd gedacht aan de jongere doelgroepen, want veel verder dan petjes en T-shirts kom je vaak niet. Gelukkig denkt Cook & Becker daar anders over en behandelen we de concept art echt als kunst, om ook bij anderen de artistieke erkenning te krijgen die het verdient.

Bij het zien van een Cook & Becker-print in het echt was ik dan ook meteen verliefd en heb ik mijn vriendin een Skyrim-print op metaal cadeau gedaan. Want ook al ben ik nog steeds een nerd, ik probeer er tegenwoordig wel volwassen over te doen.

ZWAARDEN EN ZIELEN: DE GAME

SOULCALIBUR VI

Zwaarden! Bijlen! Tieten! Zwepen! Messen! Memmen! Nunchucks! Speren! Jetsers! Volgens grote (figuurlijk gesproken) kenner Samuel is er maar één gameserie die verder geen introductie nodig heeft: SoulCalibur!





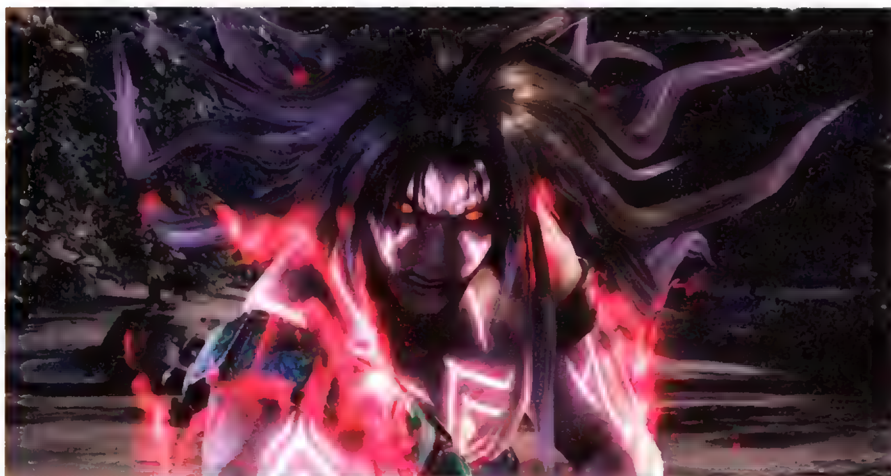
Een generatie geleden had ik niet gedacht dat de fightinggame ooit zo'n opleving zou meemaken als momenteel het geval is. DragonBall FighterZ, Tekken 7, Marvel vs. Capcom: Infinite, Injustice 2, Mortal Kombat X, Guilty Gear Xrd, Killer Instinct, Street Fighter V, King of Fighter XIV, Super Smash Bros. en nog veel, véél meer ... Dit is een van de beste generaties ooit voor fans van competitieve knokgames. We hebben het momenteel zelfs dusdanig goed dat ik bijna helemaal vergeten was dat één hele grote speler binnen het genre al geruime tijd afwezig is: SoulCalibur. Enkele spin-offs daargelaten (de free-to-play-gruwel genaamd SoulCalibur: Lost Swords mag wat mij betreft in de vergetelheid raken) is het namelijk al ruim zes jaar geleden dat we de serie in de vorm van SoulCalibur V voor het laatst voorgeschoteld kregen. Dat is inmiddels een hele generatie geleden! Kan toch niet, man ...

DIEPTE

SoulCalibur is een van de weinige reeksen binnen het genre die daadwerkelijk uniek is. Bij games als Street Fighter en King of Fighters zou je – vooral als buitenstaander – kunnen zeggen dat ze vergelijkbaar weg spelen, maar dat kun je niet zeggen over SoulCalibur en andere driedimensionalere games als Tekken. Dat komt voornamelijk door één belangrijke eigenschap: wapens. SoulCaliburs focus op slag-, snij- en steekwapens is niet alleen iets wat de game visueel onderscheidt van andere vechtgames, maar ook iets wat de gameplay fundamenteel omgooit. Terwijl de derde dimensie in games als Tekken voornamelijk dient als sporadische defensieve optie (je kunt de diepte instappen om aanvallen te ontwijken), is het in SoulCalibur een veel essentiëler onderdeel van de gameplay. Het scherm in- of uitlopen gaat net zo soepel als naar voren of achteren, en van de drie soorten aanvallen die er zijn – horizontale, verticale en kicks – zijn de horizontale specifiek ontworpen om spelers te pakken die het net iets te leuk vinden om van die derde dimensie gebruik te maken. Hoewel de actie zich dus voornamelijk op twee assen afspeelt, zoals bij de meeste fighters, zijn er weinig vechtgames waarbij diepte zo belangrijk is als bij SoulCalibur.

SEXAPPEAL

De reeks nam echter geen genoegen met alleen een uniek en verslavend vechtsysteem; ook qua presentatie wist SoulCalibur het gros van de concurrentie achter zich te laten. De meeste vechtgames draaien qua verhaal om een variatie van 'er is een grootschalig vechttoernooi gaande, georganiseerd door een schimmige organisatie', maar de SoulCalibur-games vertellen een episch verhaal over een demonisch zwaard genaamd Soul Edge, die de zielen consumeert van iedereen die het doodt terwijl 't zijn gebruiker langzaam maar zeker corrumpeert. Lord of the Rings, zeg maar, maar dan met gigantisch zwaard in plaats van een suffe ring. Combineer dat met iconische personages wier stoerheid slechts overtroffen wordt door hun sexappeal (Voldo is een letterlijke SM-slaaf, en is er iemand in de gamewereld met grotere borsten dan de zwepende Ivy?!) en je hebt een fighting game die qua universele aantrekkingskracht z'n genre ontstijgt. Vraag maar eens rond: veel gamers die









DE CAST!

Ondanks het cijfer in de titel is SoulCalibur VI qua verhaal een soort reboot van de hele franchise. De game is een hervertelling of herinterpretatie van de eerste SoulCalibur, wat verklaart waarom de bevestigde personages allemaal zo jong zijn vergeleken met hoe ze er in voorgaande delen uitzagen. Dit zesde deel zal in elk geval wel méér personages bevatten dan de allereerste SoulCalibur: BandaiNamco heeft bevestigd dat de game mínstens twintig vechters bevat.

Terugkerende gezichten zijn: Mitsurugi (de iconische samoerai van de serie), Kilik (de geconflicteerde held met een lange staf), Sophitia (de gebalanceerde Griekse strijdster die ideaal is voor nieuwkomers), Xianghua (de acrobatische Chinese zwaardvechter) en Nightmare (de groteske belichaming van Soul Edge). Interessant aan Nightmare is dat onder zijn harnas het lichaam zichtbaar is van de tragische, blonde held Siegfried. Betekent dit dat Siegfried niet los speelbaar is in dit zesde deel omdat hij, net als in deel twee, één is met Nightmare? BandaiNamco houdt de lippen nog even stijf op elkaar.

Volledig nieuw is Grøh, de Noorse huurmoordenaar die met een tof dubbelzijdig zwaard vecht dat hij bovendien kan inzetten als twee losse zwaarden. Dat hij niet de enige nieuwkomer is, is een zekerheid, maar de ware vraag die op ieders lippen brandt, is: bevat SoulCalibur VI wederom gastoptredens van personages uit andere franchises? Zo ja, mogen wij William (uit Nioh) of een Hunter (uit Bloodborne) voorstellen voor de PS4-versie?

je niet snel een vechtgame zult zien spelen hebben in het verleden weleens een SoulCalibur-game gespeeld. Dat kwam trouwens óók door het feit dat delen 2 en 4 werden opgeleukt met memorabele gastoptredens van respectievelijk Link, Spawn en Heihachi, en Yoda, Darth Vader en Starkiller. SoulCalibur was duidelijk meer dan een vechtgame: het was een fenomeen.

PARADOXAAL

Nu snap je waarom de komst van SoulCalibur VI zo heugelijk is. Alleen al het feit dat de reeks eindelijk op de huidige generatie consoles verschijnt, is genoeg om enthousiast van te worden, maar dat het daarnaast ook het beste deel in de franchise wil zijn, is helemaal reden voor een feestje. SoulCalibur VI wil in eerste instantie terug naar z'n roots door aan te voelen als het door iedereen geliefde SoulCalibur II. Hoe dan?! Door de ogenschijnlijk paradoxale combinatie van snelheid en gewicht: de actie heeft een lekker hoge snelheid, maar zonder in te leveren op het gevoel van impact die de wapens hebben. BandaiNamco heeft bewust veel gasten die aan Tekken 7 werkten op SoulCalibur VI gezet, zodat ook deze fighter hoge productiewaarden krijgt die het gevoel van geweld moeten versterken. De vonken zullen er dus letterlijk vanaf vliegen, de lichteffecten worden intens en de geluidseffecten moeten elke verbrijzelende kaakslag feilloos weten te communiceren. Ook het feit dat de kleding van de personages slijt naarmate de battles vorderen, is iets dat zal bijdragen aan deze sensatie – hoewel dit soort 'battle damage' slechts esthetisch is en niet van invloed op de gameplay.

ZIELSGELUKKIG

Het definiërende nieuwe gameplay-onderdeel van dit zesde deel is de zogenaamde 'Reversal Edge'. Door de rechterschouderknop in te drukken, kun je een slow-motion-aanval initiëren die – eenmaal raak – jou en je tegenstander dwingt om een soort steen-papier-schaar te spelen. De winnaar hiervan voert vervolgens een succesvolle aanval uit en creëert daarmee een opening. Deze mechanic is voornamelijk bedoeld voor nieuwkomers, om zo spannende scenario's te creëren waarbij ook zij een kans hebben tegen meer ervaren spelers. Dit systeem heeft echter (begrijpelijk) de nodige vraagtekens opgeroepen bij fans van de serie, die zich afvragen of dit niet te veel willekeur introduceert in een game die het voornamelijk van pure skills moet hebben. Het antwoord van BandaiNamco? Dat de héle game om steen-papier-schaar draait: verticale aanvallen verslaan immers horizontale, horizontale verslaan kicks en kicks verslaan verticale. Reversal Edge is dus een microkosmos van wat er tijdens een match continu gebeurt. Op de vraag of dit systeem wellicht is uit te schakelen, antwoordde de developer echter dat 'alle opties nog mogelijk waren'. Reversal Edge of niet: er komt een nieuwe SoulCalibur aan, dames en heren! Mijn persoontje is er in ieder geval zielsgelukkig mee.

> "DE VONKEN GAAN ER VANAF VLIEGEN, DE LICHTEFFECTEN WORDEN INTENS".



GREEN GOLLOP

PHOENIX POINT

Sinds hij de laatste add-on van XCOM 2 uitspeelde, wacht Wouter met smart op de aankondiging van XCOM 3. Toen vroeg Martin of hij weleens van Phoenix Point had gehoord. Sindsdien wacht Wouter met smart op de release van Phoenix Point.







Met een soort onterechte trots heb ik de laatste jaren de populariteit van een heel specifiek soort turn-based game zien toenemen, om precies te zijn sinds de release van XCOM: Enemy Uknown in 2012. Deze titel van Firaxis kreeg een vervolg die het lekker genoeg deed om een consoleversie en een aantal heerlijke uitbreidingen te verantwoorden. Ondertussen volgden er steeds vaker aankondigingen van releases met een voor mij intens fijne genre-aanduiding: 'XCOM-achtig'. Dit komt natuurlijk voor een groot deel door dat gekke uitstapje van Ubisoft en Nintendo, Mario + Rabbids: Kingdom Battle, maar uiteindelijk hebben we het allemaal te danken aan Julian Gollop, de man die ons al in 1994 X-COM: UFO Defense (ook bekend als UFO: Enemy Uknown) bracht. Een welhaast legendarische baas aan wie ik zo extreem veel uren lol te danken heb dat het idee van zijn naderende comeback me vult met giecheltjes van pure hype. Phoenix Point wordt de game waarmee hij de Ubi's en Firaxissen van deze wereld gaat laten zien hoe je een fucking XCOM-game maakt!

> "DIT ZOU DE VOLGENDE EVOLUTIE VAN TURN-BASED STRATEGY KUNNEN ZIJN."

IT'S LIKE, AN XCOM LIKE, YA KNOW ...

Niet dat Phoenix Point simpelweg weer een XCOM Like (ik coin die phrase gewoon effe, als dat nog niet eerder is gedaan) is, zoals er wel meer van zijn en er de komende tijd genoeg van uit zullen komen. Nee, er is een aantal zaken wel degelijk anders aan, veranderingen waardoor het genre best weleens (lichtjes) op z'n grondvesten zou kunnen gaan schudden. In de basis is Phoenix Point wederom een strategygame waarin je een bad-ass squad laat knokken tegen aliens, terwijl je in een bordspelachtige omgeving de wereldsituatie bekijkt. En dat laatste is echt een flashback naar The Geoscape zoals veteranen die kennen van de oldskool X-COM; een ware globe die je vrijelijk als een basketbal op je vingertop kunt laten spinnen terwijl je op zoek gaat naar problemen die opgelost moeten worden.

De aarde is namelijk tot aan z'n strot in de stront beland, aangezien onze groenblauwe bol een tikkeltje post-apocalyptisch is geworden dankzij het Pandora-virus – buitenaardse ellende die is vrijgekomen door het smelten van de poolkappen. Het idee hiervoor is gebaseerd op The Thing, een briljante, behoorlijk nasty horrorfilm van John Carpenter, en voornamelijk op een verhaal van H.P. Lovecraft genaamd At the Mountains of Madness. Het doet me ook denken aan Dead Space, want in principe zorgt het Pandora-virus voor ranzig gemuteerde wezens die zo rap worden gekloond dat de mensheid er niet tegenop gewassen is. Het virus heeft ergens in de pre-pre-historie al een beschaving op de aarde uitgeroeid, maar wordt in 2022 herontdekt. Als Phoenix Point begint, in het jaar 2057, zijn we al flink kansloos en zijn er nog maar een paar groepjes overlevenden op onze planeet overgebleven – onder wie een team van alien-moordende commandobazen genaamd XC... euh, Phoenix Project.

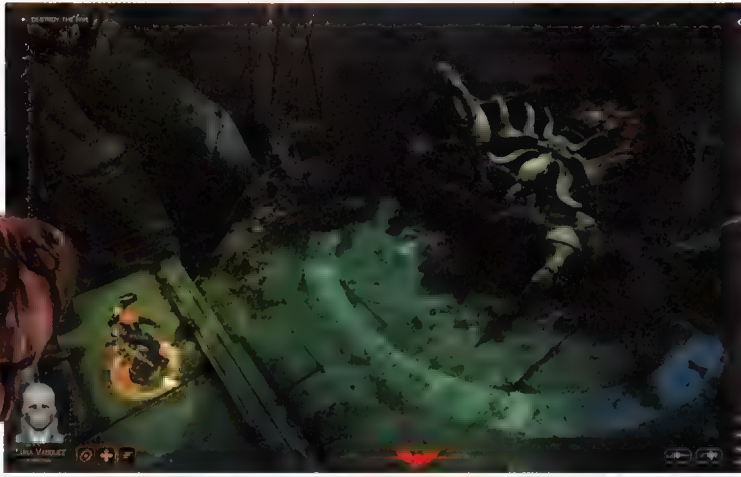
BEHEMOTH, GAARNE!

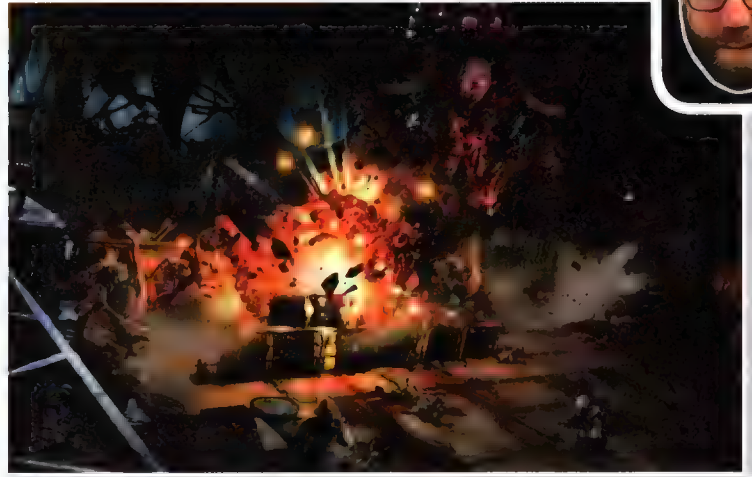
Oké, tot nu toe lijkt het allemaal flink op een mix van XCOM 2 (de mensheid is verslagen en een kleine groep verzetsstrijders pikt dat verdomme niet!) en X-COM: Terror from the Deep (de terror komt uit het water en bestaat uit mutaties van mensen met vissen en andere onderwater-freaks), en dat is wat mij betreft een goed ding. Julian Gollop heeft gewoon een aantal intrigerende elementen van zijn franchise genomen en gooit deze samen in een nieuwe XCOM-cocktail. Noem het de Green Gollop.

















Maar hoewel er na het zien van de Geoscape bij X-COM-liefhebbers warme herinneringen zullen opborrelen, zullen ze ook snel genoeg grote verschillen zien. Bijvoorbeeld dat de lucht gedomineerd wordt door de mensen, de zee door de aliens en er tussen hen gestreden wordt om bezit van land. Of dat er verschillende facties zijn waar Phoenix Project mee moet onderhandelen, waardoor je keuzes kunt maken over welke soorten upgrades je wil gebruiken. En dan heb je het ook over gestoorde groeperingen die alleen in een post-apocalyptische samenleving kunnen bestaan, Harkonnen looking modderfokkers, of van die zieke lui die de mutaties van de aliens gebruiken om zichzelf krachtiger te maken.

En wat te denken van de speciale Behemoth-missies, waarin je het moet opnemen tegen ENORME gevaartes van aliens die op weg zijn om bassissen met hun lompe poten plat te stampen, tenzij jij je squad erop laat landen om gaten in het rugschild van die monsters te boren, waarin je manschappen vaten met gif moeten droppen om de gedrochten uit te schakelen. Ik ben zó klaar om dit te spelen!

MUTEER OF EVOLUEER

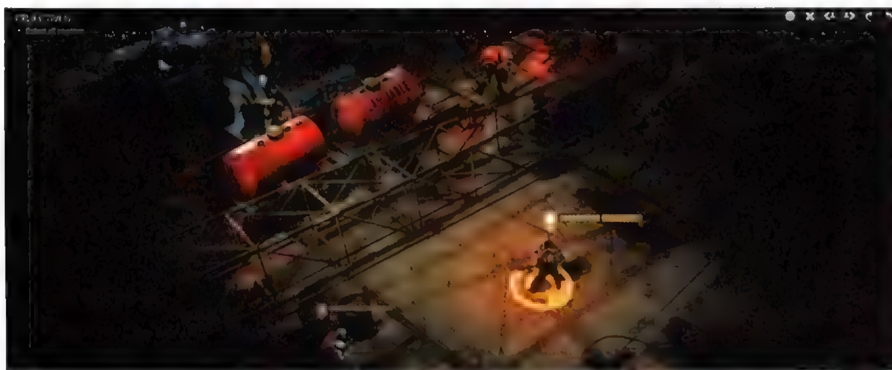
Als je je squad eenmaal in een missie dropt en een turn-based missie van start gaat, zul je zien dat je units net zo kunnen handelen als in XCOM, namelijk door twee opdrachten te doen: een bepaalde afstand lopen én een actie uitvoeren. Je kunt ook besluiten om twee keer een afstand lopend af te leggen, waardoor je dus niet meer kunt schieten – precies zoals in XCOM: Enemy Unknown en deel 2. Verschil is echter dat je veel meer vrijheid hebt in de afstand die je aflegt. Wil je meter voor meter, tegel voor tegel, heel voorzichtig verder gaan totdat je unit een alien spot? Ga je gang! Zolang je binnen het gebied blijft dat je in een halve beurt kunt afleggen, zal je beurt of actie niet voorbij gaan. Dat dit best veel zal veranderen, zul je in de praktijk zeker merken. Maar het blijft een kleine verandering natuurlijk, en de kans bestaat zelfs dat je niet eens snapt wat ik allemaal lul.

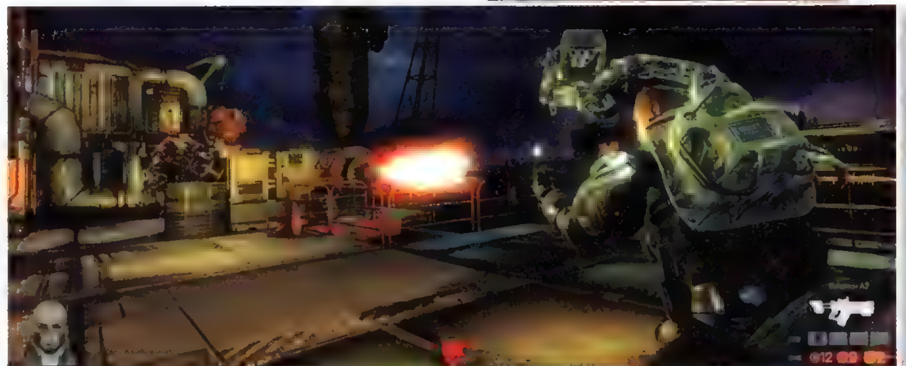
De grotere veranderingen zitten 'm in het feit dat de vijand evolueert – in de meest letterlijke zin van het woord. De AI stuurt namelijk vijanden naar je toe die daadwerkelijk werken, die schade toedienen, die niet meteen kansloos doodgaan. Is jouw team opgewassen tegen een bepantserde melee-alien omdat je armor piercing-wapens hebt? Dan muteren ze en krijg je waarschijnlijk vijanden tegenover je die effectiever zijn op langere afstand, bewapend met guns in plaats van krabscharen om je hoofd eraf te knippen.

Alsof dat niet al pittig genoeg is, stuurt de game ook nog eens enorme schepsels op je af die dienen als een soort mini-bazen. Beeldvullende bastaarden die – net als tegenstanders in Fallout middels het V.A.T.S. systeem – uit verschillende elementen bestaan waar je squad op kan mikken.

Nee, dit is niet simpelweg X-COM goes 21st century. Phoenix Point zou best weleens de volgende evolutie van turn-based strategy kunnen zijn. Ik ga erbij zijn, met een onverdiend gevoel van trots.







HET LICHT IS JE VRIEND

A PLAGUE TALE INNOCENCE



Volgens de nieuwste lichting geschiedkundigen waren de Middeleeuwen helemaal niet zo duister als door iedereen wordt beweerd. Zij zullen zich dan ook niet herkennen in A Plague Tale Innocence, waarin die Middeleeuwen juist donker en vol dood en verderf worden voorgesteld. Jurjen houdt daar wel van.





Niets ten nadele van het leven hoor, maar ik vind dat de dood in onze huidige maatschappij een beetje wordt weggemoffeld. Dat was in de Middeleeuwen wel anders. Toen lag de dood vrijwel letterlijk op straat.

In de veertiende eeuw was de gemiddelde levensverwachting zo'n dertig jaar en lag de dood altijd op de loer. Kindersterfte, hongersnoden, branden, overstromingen, plunderende bendes en oorlogsgeweld beheersten het dagelijks leven. Hygiëne was nog niet echt een ding, dus de kans op ziektes was groot. De dodelijkste ziekte was de pest, ook wel de Zwarte Dood genaamd. Tussen 1347 en 1351 stierf een derde deel van alle Europeanen aan deze ziekte! De belangrijkste overdragers ervan waren ratten. Of nou ja, volgens recenter onderzoek waren het waarschijnlijk hoestende mensen. Maar voor de sfeer en strekking van dit verhaal wil ik het graag op ratten houden.

> "CREEPY: OVERAL LIGGEN LIJKEN (WAAR KRAAIEN EN VLIEGEN ZICH AAN TEGOED DOEN) EN ACHTERGELATEN WAPENTUIG."

VUIL WATER

Ratten spelen tot op heden een nogal schurftige rol in de geschiedenis van videogames. In Westerse RPG's zijn het meestal de eerste wezens die je als level 1-'held' kapot mag hakken. Ze staan symbool voor de meest minimale dreiging; meer oefenmateriaal dan dreiging eigenlijk. Nou, dat zal veranderen met A Plague Tale: Innocence.

Ratten vormen een van de twee grote dreigingen in deze game. Over de tweede vertel ik in de volgende alinea, maar eerst dus even over die ratten. Daarbij moet je niet aan een groepje van drie of vier knaagdieren denken, maar aan duizenden exemplaren, die als vuil water over de duistere straten van het middeleeuwse Frankrijk golven en krioelen. Wie ermee in aanraking komt, is er geweest. Het enige wat helpt om de beesten op afstand te houden, is licht.

INQUISITIE

A Plague Tale speelt zich af in 1349. Jij bent het 14-jarige meisje Amicia, dat op de voet wordt gevolgd door haar 5-jarige broertje Hugo. Ook al zijn de twee in hetzelfde kasteel opgegroeid, zus en broertje kennen elkaar minder goed dan je zou verwachten. Hugo is namelijk sinds zijn geboorte ernstig ziek, waardoor hij altijd in afzondering van andere mensen is gehouden.

Wanneer de inquisitie (religieuze agenten die namens de katholieke kerk ketters moesten opsporen, berechten en straffen) aan de kasteeldeur klopt omdat Hugo naar verluidt door een bloedvloek is getroffen, slaat Amicia met haar broertje op de vlucht.



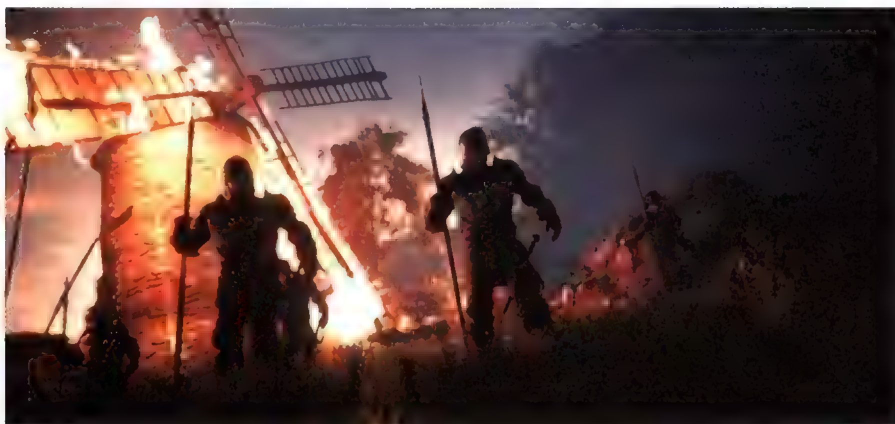


Dat is dus die andere grote dreiging: de inquisitie. Maar de ratten zijn nog enger.

KERNCONFLICT

Dat een rattenleger een mens zou kunnen verslinden, is uiteraard flauwekul. Maar volgens de Franse ontwikkelaar Asobo Studio moet je je voorstellen dat de gamewereld eigenlijk een interpretatie is van een angstig, hulpeloos kind, dat zich door een paar ratten al overspoeld voelt, en in elk duister hoekje de gruwelijkste gevaren vermoedt. De angst blaast de boel uit proporties. Los daarvan is het contrast tussen het levensreddende licht en de allesverslindende duisternis een oeroud thema dat het kernconflict vormt in vele religies, mythes en videogames. Dat de duisternis in A Plague Tale niet door 'een soort zwarte corruptie', maar door een surrealistische rattenstroom wordt verbeeld, werkt esthetisch en thematisch (als zichtbare en levende representatie van de Zwarte Dood) in elk geval erg goed.
En net als in Alan Wake levert het puzzelen met lichtbronnen om de duistere dreiging te overleven ook mooie gameplay-momenten op.





SCHILDERACHTIGE INDRUK

In de demo loop ik met Hugo aan de hand over een schemerige vlakte. Blijkbaar heeft hier een veldslag plaatsgevonden. Overal liggen lijken (waar kraaien en vliegen zich aan tegoed doen) en achtergelaten wapentuig. Deels aan het oog onttrokken door een paarsige mist, zie ik op de achtergrond een brandend kasteel.
Door de schilderachtige indruk die de beelden maken, doet het tafereel me denken aan laatmiddeleeuwse schilderijen als De Triomf van de Dood van Pieter Bruegel en het rechterpaneel van De Tuin der Lusten van Jeroen Bosch. Net als die schilders hebben de ontwikkelaars van A Plague Tale zichtbaar hun best gedaan een zo duister, grimmig en grotesk mogelijk beeld te schetsen.
En dan barst het lijk van een paard open en komen de ratten!

STEALTHY EN SNEAKY

De toortsen op het slagveld en andere vuren werpen een cirkeltje licht waarin ik veilig ben voor het ongedierte. Tussen de oorlogsmachines vind ik materialen om zelf een fakkel te maken. Zolang die blijft branden, kan ik me veilig door de rattenmassa's verplaatsen. Ik kan die beestjes echter ook in mijn voordeel gebruiken. Met mijn slingshot kan ik bijvoorbeeld de lantaarn uit handen van een wachter stoten, waardoor die zijn beschermende licht verliest en instant door de ratten wordt overspoeld en verslonden. Of ik kan met mijn toorts een groep ratten door een gang voor me uit drijven om ze naar een ridder te sturen die zonder fakkel of andere verlichting als, eh, een rat in de val zit.
Het zijn voornamelijk dit soort stealthy en sneaky dingen die je door de lineaire levels helpen, waarbij soms ook snelheid en behendigheid nodig is om de ratten te ontlopen.

DIEPERE BAND

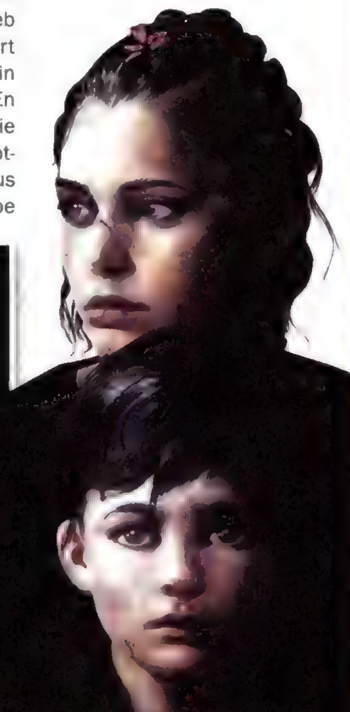
Godzijdank draait A Plague Tale niet alleen om het passeren van ratten; er zijn ook levels die overdag spelen en waarin geen rat te zien is. Totdat je er in een duistere tunnel opeens door overvallen wordt, uiteraard.
Extra spannend beloven de levels te worden waarin het heel geleidelijk steeds donkerder wordt, of je juist een duistere nacht moet zien te overleven tot de verlossende ochtend aanbreekt.
De lineair opgezette survivalhorror deed me zoals gezegd aan Alan Wake denken, maar ook aan The Last of Us, een andere favoriet van me, al is Amicia een stuk minder weerbaar dan Alan of Joel.
Het is duidelijk de bedoeling dat ik als speler op een gegeven moment via Amicia een diepere band ga voelen met Hugo, zoals ik die in The Last of Us via Joel met Ellie heb ervaren. Maar van dat soort diepgang was in de demo in elk geval nog geen sprake. En uiteraard is Asobo Studio (zie weetje) geen ervaren grootheid als Naughty Dog, dus moeten we nog maar zien hoe goed de volledige game uiteindelijk uit de verf komt.
Wat me al wel heeft overtuigd en gegrepen, is de sfeer en dat heerlijke gevoel om meegevoerd te worden naar de duisterste tijden die de mensheid ooit beleefde, wat moderne geschiedkundigen ook mogen beweren.



weetje • weetje

De in Bordeaux gevestigde Asobo Studio is opgericht in 2002 en heeft sindsdien aan tientallen games gewerkt, waaronder vele ports en videogame-adapties van Pixar-films als Toy Story 3, Ratatouille en Up. De kleurrijke werelden uit die games zijn wel even wat anders dan die van het duistere A Plague Tale, waarin de ontwikkelaar voor het eerst in jaren een heel eigen wereld en verhaal neerzet. Effe wat minder blije shit, zullen ze daar in Bordeaux gedacht hebben.





PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

TE HOOG GEGREPEN?

EXTINCTION



10 april ligt ie dan eindelijk in de winkel: Extinction! Je weet wel. De nieuwe game van Iron Galaxy ... Iron Galaxy, je weet wel. Niet? Misschien toch wel? Hoe dan ook: hoog tijd voor Jurjen om eens wat over Extinction te tikken.

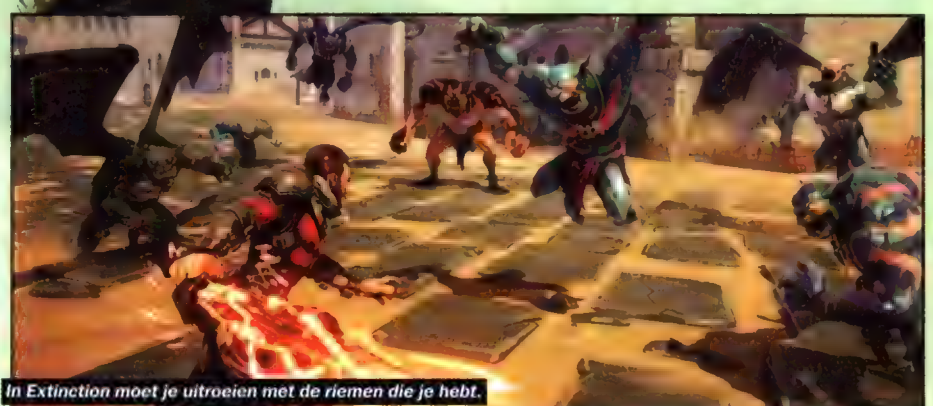
Langzaam maar zeker marcheren reusachtige buitenaardse trollen genaamd Ravenni richting het dorp. Aan jou de taak om die gigantische monsters te bestrijden en de mensheid te redden. Dit doe je door armen, hoofden en andere lichaamsdelen eraf te hakken.

Qua opzet doet het sterk denken aan de anime Attack on Titan. Qua gameplay heeft het wel iets weg van Shadow of the Colossus, want ook in Extinction moet je de kolossen beklimmen om ze te kunnen killen, al is hoofdpersonage Avil wel een stuk sneller en wendbaarder dan dat jochie uit SotC. Als een Ezio-meets-Perzische Prins-on-speed rent hij razendsnel langs muren en tegen reuzen op. Met zijn superjump, het vermogen om zichzelf met z'n zweep te katapulteren (beetje Spider-Man-achtig) en air-dash-skills kan hij zelfs flinke afstanden afleggen zonder de grond te raken. En elke vergelijking met de trage, puzzelachtige gameplay uit SotC verdwijnt helemaal uit je gedachten als het daadwerkelijke hakwerk begint.

Killer Instinct

Extinction is gemaakt door Iron Galaxy, de developer die verantwoordelijk was voor Season Two en Season Three van de 2D-vechtspellenserie Killer Instinct. En dát zie je dus terug in de manier waarop Avil vecht. Als in een 2D-vechtspellenserie dus, inclusief van die BX, HOLD X, XXX, HOLD X-combo's, en dat is best uniek in een 3D-omgeving.

Het is trouwens geen kwestie van effe een combootje op zo'n reus loslaten om hem te vellen, want er zit wel degelijk een flarde van de puzzelachtige gameplay uit Shadow of the Colossus in Extinction.



In Extinction moet je uitroeien met de riemen die je hebt.



Wil je geen last hebben van trollen, dan moet je gewoon niet online gaan.

Het komt erop neer dat je een reus eerst moet verzwakken, door bijvoorbeeld zijn benen en een arm te amputeren, voordat je 'm definitief uitschakelt door zijn hoofd eraf te hakken. Dit wordt bemoeilijkt door het feit dat nek en ledematen vaak zijn beschermd door verschillende soorten pantsers – waaronder puntige waar je niet op kunt klimmen, of zelfs onbreekbare pantsers die je dwingen een andere manier te vinden om met zo'n reus af te rekenen.

Aardig pakketje

De hoofdschotel van Extinction is een verhalende, missiegedreven campaign die je in diverse omgevingen steeds weer andere – want grotendeels random gegenereerde – Ravenni laat bestrijden. Daarbij wordt je geruggesteund door een eenvoudig skills-systeem, dat je je ervaringspunten bijvoorbeeld laat investeren in grotere aanvalskracht, een langere zweep of je vermogen om de tijd te vertragen.

En dan zijn er nog wat daily quests en een stand met aanvalsgolven die je zo lang mogelijk moet zien te overleven.

> **"Het belooft een aardig pakketje te worden, maar ik betwijfel of het de verkoopprijs wel waard wordt."**

Het belooft een aardig pakketje te worden, maar ik betwijfel of het de verkoopprijs wel waard wordt. De game ligt straks namelijk voor de 'normale' prijs van 60 euro in de winkel. Voor 70 euro krijg je de deluxe-versie die toegang geeft tot de DLC-packs die later verschijnen.

Met dit prijspunt ligt Extinction op dezelfde portemonneepijngrens als – ik noem maar een paar titels – Horizon Zero Dawn, Assassin's Creed Origins en Wolfenstein II. En die games hebben qua content, variatie en polish toch wel wat meer te bieden dan ik tot nu toe van Extinction heb gezien en verwacht.

One-trick pony

Begrijp me niet verkeerd; Extinction lijkt me een heel toffe game, en het is ook wel fijn dat Iron Galaxy zo'n nieuwe franchise aandurft met een singleplayer die helemaal vrij is van lootboxes of andere microtransacties. Toch voelt de game voor mij voorlopig aan als een one-trick pony die leuk was geweest als uitbreiding van een échte, volledige game, of als een toffe poging van een indie om eens iets nieuws in het arcade-achtige actiespelgenre te maken – met een prijskaartje van twee of drie tientjes eraan bevestigd.

We zullen zien hoe de game binnenkort wordt opgepikt, maar mocht Extinction onverhoopt falen, dan heb je er in elk geval iets over gelezen. ★

weetje weetje

De nieuwste trailers van Extinction beginnen met een eh, aparte mededeling: 'Extinction does not include Micro-Transactions'.



VERWACHTING JURJEN:
Iron Galaxy doet een dappere poging om op basis van hun Killer Instinct-ervaring een grote nieuwe 3D-game te maken ... maar waarschijnlijk wordt die game niet groot genoeg om een prijskaartje van 60 euro te rechtvaardigen.

- + Nieuwe franchise.
- + Lekker vlotte actie.
- − Voelt niet echt AAA.
- − Wordt waarschijnlijk snel eentonig.

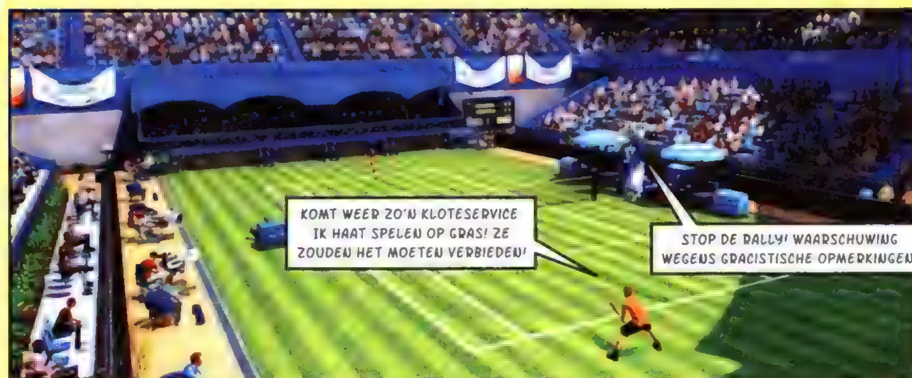
ACTION
IRON GALAXY
10 APRIL 2018

WINNENDE GAME?

TENNIS WORLD TOUR



Het is de laatste tijd nogal stil in tennisgameland. Titels als Virtua Tennis en Top Spin zijn van de aardbodem verdwenen en tennisliefhebber Dennis heeft alleen Mario Tennis Aces om naar uit te kijken ... of zou Tennis World Tour hem fanservice kunnen bieden?



Er is een tijd geweest dat tennisgames echt een ding waren. Elk jaar kwamen er nieuwe edities uit van serieuze pro tour-titels en verschenen er arcadevarianten vol power-ups. De grip (vat je 'm?) die tennis op de gamewereld had, is er eigenlijk altijd geweest, want weet je wat de allereerste game ooit was? Tennis for Two uit 1958, gemaakt op een oscilloscoop!
Het tennisgenre is de laatste jaren echter vrijwel van de radar verdwenen. Dit tot mijn grote spijt, want niet alleen hou ik van de games, maar als tienermannetje stond ik ooit in veel te dure en veel te lelijke Nike-kleding op de baan de dubbelhandige backhand van Andre Agassi te oefenen. Met bandana en al. Ik beschouw het dan ook als heugelijk nieuws dat Tennis World Tour over een paar maanden uitkomt.

Skilltree

Ontwikkelaar Break Point begon al met een set voorsprong, want enkele medewerkers aan Tennis World Tour hebben ook aan Top Spin 4 gewerkt, en dat is te merken ook. Hoewel het spel op dit moment nog best buggy is, lijken gameplay, physics en bediening solide genoeg. Daarnaast heeft Tennis World Tour een even uniek als intrigerend element dat het op papier de meest tactische tennisgame ooit maakt: een variant op een skilltree.
In de Create a Player en Career Mode (die ik helaas slechts uitgelegd heb gekregen en niet heb kunnen uitproberen) maak je een speler aan, die je tijdens de carrièremodus en trainingsoefeningen helemaal naar eigen inzicht kunt tweaken. Behaalde punten na wedstrijden en trainingen zijn te verdelen over skills zoals aanval, verdediging en serve/volley. Daarbij kun je onder andere meteen zien hoe snel, krachtig en accuraat je speler is en hoeveel uithoudingsvermogen hij heeft.

Troefkaarten

Het interessantst aan Tennis World Tour zijn echter de vier troefkaarten die je moet inzetten voordat een wedstrijd begint. Sommige kaarten staan tijdens een potje constant 'aan'. Daarmee sla je harder of preciezer of ren je sneller. Andere kaarten zijn tactischer en worden alleen getriggerd op bepaalde momenten, zoals bij een matchpoint tegen of wanneer je stamina zorgelijk laag wordt. Dan krijg je ineens focus om harder te slaan of is je return bikkelhard, of weet je jezelf nog één keer te herpakken om het tij te keren. Hiermee wil de ontwikkelaar het mentale aspect van een echte tenniswedstrijd simuleren.
Beide kaartsoorten (die ze Aptitudes noemen) zijn overigens óók weer te levelen, zodat ze in wedstrijden steeds meer invloed krijgen. Dus al voordat een match begint, ben je al bezig met strategie, wat zeker in een potje tegen vrienden of online snel een geinig spelletje 'welke kaart kies jij?' wordt.

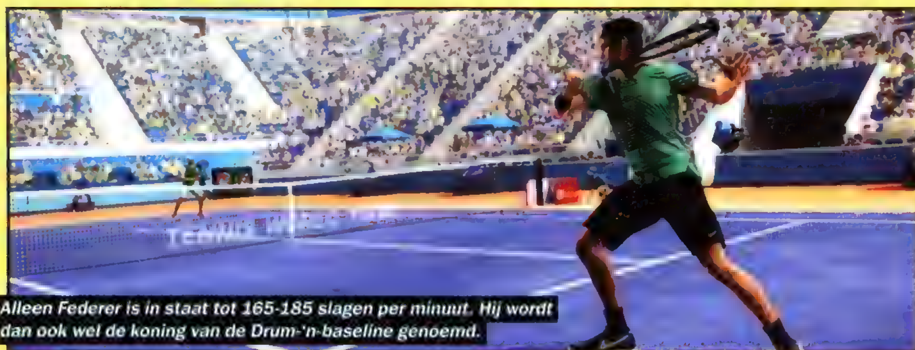
"Het interessantst aan Tennis World Tour zijn de vier troefkaarten die je moet inzetten."

Domme keuzes

Op papier heeft Tennis World Tour nog veel meer toffe dingen in petto, zoals bijvoorbeeld het feit dat domme keuzes invloed hebben op je gezondheid. Te veel toernooien gespeeld? Snel blessures. Reizen van de ene kant naar de andere kant van de wereld? Jetlag gaat je parten spelen. Allemaal bijzonder intrigerend. Toch dient er aan de gameplay en graphics nog wel flink te worden gesleuteld, dus hopelijk dat ze niet gaan choken daar in de studio. ★

GROTE NAMEN

Vooralsnog is het roster met pro-tennissers klein. Enkele grote namen als Federer, Zverev, Kyrgios, Monfils en Wawrinka zijn weliswaar toegevoegd, maar Break Point wil later meer bekende tennissers als dlc aanbieden.



Alleen Federer is in staat tot 165-185 slagen per minuut. Hij wordt dan ook wel de koning van de Drum-'n-baseline genoemd.

DUBBELS

Vooralsnog kun je in de game niet dubbelen. Volgens Break Point is de dynamiek op een tenniscourt bij dubbelspel zo compleet anders dat er nog aan de AI van de tennissers moet worden gesleuteld. Wel zegt de ontwikkelaar dat dubbelspel als gratis DLC wordt toegevoegd na de release van de game.

VERWACHTING *DENNIS:*
Tennis World Tour ziet er nog wat buggy uit, maar speelt prettig. De tactische elementen en skilltree zijn een intrigerende toevoeging, maar of het werkt, is nog even afwachten.

- \+ Redelijk solide gameplay.
- \+ Intrigerende tactische Aptitudes.
- − Grafisch niet heel indrukwekkend en buggy.
- − Mist nog een hoop pro-spelers.

TENNISGAME
BREAKPOINT / BIGBEN INTERACTIVE
MEI 2018

PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

DE SHOOTER DIE NU NOG TEKORTSCHIET

BATTALION 1944



Hoewel gamers jarenlang verstoken zijn gebleven van een fatsoenlijke WO-shooter, is dat recentelijk meer dan goed gemaakt met diverse grote wereldoorlog-games. En net nú komt Battalion 1944 uit, een multiplayer-only WOII-shooter. En die heeft dus flink wat concurrentie. Gaat de game daar aan ten onder?



Drie dagen. Dat is alles wat Bulkhead Interactive in 2016 nodig had om van de Kickstarter-campagne voor Battalion 1944 een succes te maken. Blijkbaar waren er destijds veel mensen geïnteresseerd in een oldskool Tweede Wereldoorlog-shooter die vooral om skills draait. Inmiddels zijn we twee jaar verder en hebben we een Early Access-versie voor de PC kunnen spelen. Het grote verlangen naar een pure skill-based shooter lijkt momenteel wel wat te zijn getemperd, terwijl de battle royale-shooters opeens als paddenstoelen uit de grond schieten. Daarnaast is de enorme dorst naar een WO-shooter eveneens flink gelest door de komst van Call of Duty en Battlefield. De timing lijkt Battalion 1944 dus niet echt mee te zitten.



weetje • weetje

Er zitten ook lootboxes in Battalion 1944, maar die zijn gelukkig alleen van cosmetische aard. Denk aan een toffe skin van een wapen die iedereen kan gebruiken.

Early Access-content

Al is vijftien euro niet veel, het pakket dat je vooralsnog krijgt voorgeschoteld als je investeert in de verdere ontwikkeling van deze game, is niet spectaculair. De game is multiplayer-only, kent vooralsnog een stuk of zes volwaardige maps en je kunt kiezen uit Arcade, waarbij je constant respawnt en los kunt gaan met Team Deathmatch, Domination en Capture the Flag, of het serieuzere Wartide, de Search and Destroy-achtige gamemodus waarin je elke ronde maar één leven hebt en je de beperkte wapens met je team moet delen. De ontwikkeling van Battalion 1944 gaat ondertussen gewoon door, dus de kans is groot dat er meer content bij komt. Voorlopig moet je het echter met dit pakketje doen.



In de buurt van zo'n bungalowpark loop je altijd gevaar ... met name vanwege de poepbacteriën.



Als je negen keer achter elkaar met je granaat iemand doodt, spreken we van een 9-grenader.

> **"Onder de deken van minpunten en technische problemen lijkt nog steeds potentie te schuilen."**

Uit balans

De nadruk wordt in Battalion gelegd op je skills, en dat maakt de gameplay weinig vergeeflijk. Zeker als je nieuw bent, zul je voordat je goed en wel doorhebt wat er gaande is regelmatig met je n00b-neus tegen een kogel oplopen, en dat kan weleens frustraties opleveren. Aan de andere kant is dat juist de charme van dit soort games, waarin het aankomt op pure skills en je niet als eerst voorzichtig in het zadel geholpen wordt – een soort shooter met zijwieltjes, zeg maar. Dat wil niet zeggen dat de balans perfect is. De gunplay is nog niet goed uitgewerkt, waardoor de time-to-kill bij een aantal geweren extreem hoog is en de recoil van sommige wapens allesbehalve realistisch. De lay-out van een aantal maps is daarnaast een beetje raar, waardoor de flow er niet echt lekker in zit en de chokepoints slecht verdeeld zijn.

Technische problemen

Maar in het geval van een multiplayer-only-titel zijn vooral problemen op het gebied van matchmaking en serververbinding dodelijk. En helaas, technisch gezien kent Battalion 1944 veel van dat soort problemen. De game kan regelmatig geen enkel beschikbaar potje vinden, gooit je er op willekeurige momenten gewoon uit en leavers worden slecht of helemaal niet aangevuld. Maar toch, onder de deken van minpunten en technische problemen lijkt een game met potentie te schuilen. Nu maar hopen dat Bulkhead Interactive die ook echt weet uit te nutten, want voorlopig is het nog niet goed genoeg. ★



weetje • weetje

In Battalion 1944 kunnen de competitieve gamers zich ook wagen aan een Ranked-modus. Daarvoor moet je wel eerst level 10 halen, dus je zult er sowieso geen beginners tegenkomen.



VERWACHTING *TJEERD:*

Het idee van Battalion 1944 was in 2016 erg aanlokkelijk en nog altijd schijnt de potentie door. Maar nu de game in Early Access beschikbaar is, lijkt het o.a. vanwege technische strubbelingen en ongebalanceerde gameplay een stuk minder interessant. Er is nog veel werk aan de winkel!

- \+ In de basis schiet ie lekker.
- – Lijkt wat uit balans.
- – Mist echt goede maps.
- – Baart technisch zorgen.

MULTIPLAYER SHOOTER
BULKHEAD INTERACTIVE / SQUARE ENIX
1-16 SPELERS
NU IN EARLY ACCESS

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"WAT. EEN. SCHIJTGAME."



Simons oordeel over de Star Wars-versie van Risk spreekt boekdelen.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK VIND DAT DE DOOD IN ONZE HUIDIGE MAATSCHAPPIJ MAAR EEN BEETJE WORDT WEGGEMOFFELD."



Gezellige jongen, die Jurjen ...

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



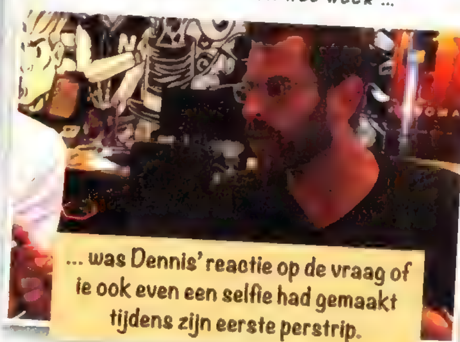
SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"IK HEB NIKS VOOR DE ONDERTUSSEN OP DE REDACTIE, WANT IK MAAK NOOIT WAT MEE ..."



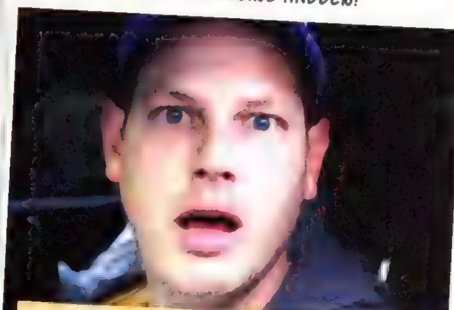
... zegt Jurjen de gamejournalist die de hele wereld over reist.

"JA NEE DUS. WANT ZO'N DOMME LUL BEN IK DAN OOK WEL WEER ..."



... was Dennis' reactie op de vraag of ie ook even een selfie had gemaakt tijdens zijn eerste perstrip.

"HUH? EN JE ZEI EEN PAAR DAGEN GELEDEN DAT WE NOG TWEE WEKEN TOT DE DEADLINE HADDEN!"



Florians perceptie van het begrip tijd en de rekbaarheid daarvan is onnavolgbaar.

OOK GESPEELD

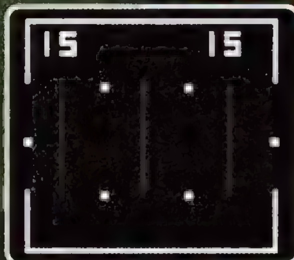
RunGunJumpGun
The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia
Descenders
Owlboy
GOLD AWARD Slay the Spire
Florence
Chrono Trigger
Kirby Star Allies

VAN PIXELPENALTY'S TOT ONLINE OMHALEN

VOETBALGAMES DOOR DE JAREN HEEN

Graddus had vroeger twee dromen: voor PU schrijven en profvoetballer worden. Dat laatste is helaas niet gelukt (een pro zijn tijdens de derde helft telt niet), maar met deze PURetro over voetbalgames komt ie toch een beetje in de buurt!

VAN TAITO SOCCER TOT PRO EVOLUTION SOCCER 2018



Taito Soccer (1973)
Het is dat deze game 'Soccer' in z'n naam heeft, anders had je het niet als zodanig herkend. Zo'n vierkante bal rolt ook niet echt lekker ... Het spel maakt gebruik van Taito's beroemde trackball-controller en is in feite een variant op Pong, maar dan voor vier spelers in plaats van twee.



International Soccer (1982)
In 1982 was de wereld inmiddels bekend met ons revolutionaire totaalvoetbal, en ook op videogamegebied werden er stappen gezet. Atari's International Soccer LIJKT in ieder geval op voetbal, al blijft het een übersimplistische weergave van het edele elf-tegen-elf.



Soccer (1986)
Soccer was de eerste game op een Nintendo-console. Het is allemaal best tof en lachen en zo, met onder meer een intuïtief passingsysteem, maar het feit dat je keeper als een stonede garnaal binnen z'n 16-metergebied rondrent, maakt tactisch spelen onmogelijk.



Kick-Off (1989)
Kijk, nu komen we ergens. Kick-Off introduceerde een shitload aan zaken die nog altijd standaard zijn in footies, zoals replays, overtredingen en blessures. Ook de physics van de bal waren voor 1989 echt baanbrekend. Een absolute klassieker!



Sensible Soccer (1991)
Sensible Soccer nam de solide basis van Kick-Off, schoof de camera iets verder naar achter voor een beter overzicht en voegde iets briljants toe: de aftertouch. Hiermee geef je een flinke vleug effect aan de bal voor de meest bizarre bananenschoten. Hmmm.







Tjeerd Lindeboom

Wat heb je met voetbal?
Voetbal is de mooiste sport op aarde!

Favo voetbalgame?
Nostalgie speelt een uitzonderlijk grote rol, maar ik ga toch voor FIFA 98: Road to the World Cup. Een van de beste kampioenschappen ooit, de vetste soundtrack, een knop voor harde tackles én zaalvoetbal. Al met al een terechte winnaar.

Ja jongens, voetbal. Het is na gamen mijn grootste passie en ik kan er uren over lullen. Hoe ik in 1995 als piepjonge Graddus Ajax de Champions League zag winnen. Hoe dat in retrospectief best kut is, omdat mijn referentiekader hierdoor onrealistisch hoog werd. Hoe ik altijd een zwak voor keepers heb gehad en Schmeichel, Campos en Barthez mijn helden waren. Hoe het Nederlands Elftal op het WK 1998 het beste voetbal ooit speelde. Hoe de teen van Casillas me soms nog nachtmerries bezorgt. Hoe erg ik de dikke Ronaldo mis. En hoe het grote geld het voetbal vandaag de dag meer en meer verziekt ...

FRANSE CAMPING

Maar dit is een PURetro, ik mag dus alleen over games schrijven. Gelukkig valt er over voetbalgames ook genoeg te vertellen!
De eerste die ik speelde, was Nintendo World Cup op de Game Boy, ergens begin jaren 90 op een Franse camping. Ik was direct verkocht. Van een officiële licentie was geen sprake en de spelers zagen eruit als Lurch uit de Adam's Family, maar de ervaring van schitteren op het hoogste voetbalpodium was genoeg. De hele vakantie probeerde ik die wereldbeker te winnen. Tegen Kameroen, met hun knollenveld vol stenen. De sambavoetballers van Brazilië. En het oerstugge, bijna onverslaanbare West-Duitsland. Uiteindelijk lukte het, in de auto terug naar huis. En trots dat ik was!
Het is een van de grote charmes van voetbalgames: spelen op een niveau waar je eigen lompe lichaam totaal ongeschikt voor is. Ieder jongetje wil bij pleintjesvoetbal Robben zijn, of Ronaldo. In voetbalgames kán dat ook echt.

GEEN SECONDE GEACTEERD

Een ander succeselement is onlosmakelijk verbonden aan sport: competitie. Ik weet niet of je weleens een FIFA Let's Play van »



Simon Zijlemans

Wat heb je met voetbal?
Tijdens mijn eindexamen Nederlands moest ik een betoog schrijven waarom voetbal als kunst moet worden gezien. Ik schreef op: Clarence Seedorf. En kreeg een 10.

Favo voetbalgame?
Een verborgen pareltje: International Superstar Soccer Deluxe op de SNES. Of toch die game waar het voor mij allemaal mee begon: World Cup op de Commodore 64? Liefde voor die, hoor.



Jurjen Tiersma

Wat heb je met voetbal?
Alleen als oranje speelt en ze ook nog eens winnen, vind ik voetbal echt geweldig – bijna nooit meer dus ...

Favo voetbalgame?
Dat kan er uiteraard maar eentje zijn: Konami Hyper Soccer voor de NES, hoewel ik Sega Soccer Slam ook echt geweldig vond.



Super Soccer (1991)
Ik vind het nog altijd een grof schandaal dat Super Soccer niet op de SNES Classic Mini staat. Dit is een fantastisch voetbalspel, waarin je tegenstanders omver beukt en spectaculaire omhalen in de kruising prikt. Ook controleer je zelf de doelman, wat voor hilarische capriolen zorgt.



Championship Manager (1992)
In deze PURetro gaat het vooral over footies waarin je de actie zelf bestuurt. Laten we echter ook dat andere footiegenre niet vergeten: managergames! Championship Manager was een van de voorlopers, met ongeveer 68.726.291.552 stats en variabelen.

EA SPORTS



FIFA

FIFA International Soccer (1993)
Hé, de eerste FIFA! Ik denk dat niemand zo blij was met de release als Piotr Swierczewski, de obscure Poolse speler die op de cover duelleert met wereldster David Platt. Serieus, die gast wordt daar anno 2018 nog steeds over geïnterviewd!



World Cup USA '94 (1994)
Het WK van 1994 in de Verenigde Staten is het eerste grote toernooi dat ik me echt bewust herinner. De paardenstaart van Roberto Baggio, Diana Ross die tijdens de openingsceremonie een penalty mist én natuurlijk World Cup USA '94, dat ik he-le-maal kapot speelde.



Virtua Striker (1994)
SEGA's Virtua-titels waren pioniers op 3D-gebied. Zo zorgde Virtua Striker als eerste driedimensionale voetbalgame voor een schokgolf. Wat zag dat er vet uit! De gameplay was minder opzienbarend, maar Virtua Striker was alsnog een groot succes in arcadehallen. »

FOOTIES
MET EEN TWIST

Een van de meest gehoorde kritiekpunten op voetbalgames is dat ze 'allemaal hetzelfde zijn'. Welnu, iedereen die dat zegt, heeft deze titels nog nooit gespeeld!



Wouter Brugge

Wat heb je met voetbal?
Ik vind voetbal ongeveer even kut als kijken hoe Logan Paul belachelijk veel geld verdient met respectloze kutvideo's.
Favo voetbalgame?
Shaolin Soccer is het enige op het gebied van voetbal dat ik tof vind. Maar deze film heeft uiteindelijk meer met kungfu te maken dan met voetbal. Misschien is ie daarom ook zo tof.

SEGA SOCCER SLAM
SEGA Soccer Slam is hoe voetbal eruit zou zien als het door Amerikanen was bedacht: veel spektakel, nul subtiliteit. Vooral de Hot Potato-modus, waarbij je de bal zo hard mogelijk tegen je opponent moet trappen voordat hij ontploft, is lachen, gieren, brullen!



MARIO SMASH FOOTBALL
Na karten, tennis en golf meldt ieders favoriete loodgieter zich met Mario Smash Football op het voetbalveld. En laat het maar aan Nintendo over om de dingen nét effe anders te doen. Verwacht rode schilden, keepende Kremlings en een shitload aan modes. Verdomd leuk.



RED CARD SOCCER
Ook zo'n hekel aan scheidsrechters die de wedstrijd doodfluiten? Red Card Soccer, de voetbalgame ZONDER regels, is het perfecte medicijn! Elk potje leidt vroeg of laat tot een heerlijke chaos, waarin je nog harder tegen je tegenstander trapt dan tegen de bal. Bam!





Ed Wiggemans

Wat heb je met voetbal?
Het zit gewoon in mijn genen. Mijn vader speelde in een grijs verleden betaald voetbal en zelf werd ik ooit geselecteerd voor het Noord-Hollands elftal.
Favo voetbalgame?
FIFA 16 heb ik nog weleens met mijn zoon gespeeld, maar ik ben geen echte liefhebber van digitaal voetbal.

FIFA STREET
FIFA Street biedt zaal- en pleintjesvoetbal in z'n puurste vorm. Normaal ben ik niet zo van die circusshit (geef mij maar een lekkere harde streep in de kruising), maar in FIFA Street strooi je de Flip-Flap's en Rainbow Swirls met zo veel gemak uit je controller dat het vanzelf leuk wordt.

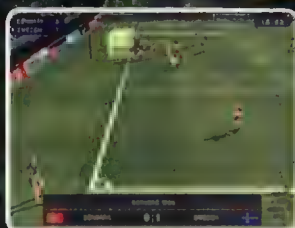


NINTENDO WORLD CUP
Nintendo World Cup is de grappigste footie ooit. Neem de superschoten, die zo hard zijn dat als de keeper ze aanraakt, hij de rest van de wedstrijd K.O. op het veld ligt. Lololol. Vind je de lompe humor toch niks, dan kun je altijd nog genieten van de geweldige soundtrack!





International Superstar Soccer (1995)
Twee jaar na FIFA verscheen het eerste deel van die andere voetbalgame-mastodont: Pro Evolution Soccer, al ging de serie tot aan de millenniumwissel door het leven als International Superstar Soccer. De serie was direct een hit, wat met name te danken was aan de diversiteit in gameplay.



This is Football (1999)
Eind jaren 90 besloot Sony dat het tijd was voor hun eigen voetbalfranchise. This Is Football was prima, ging ook best lang mee (er verschenen zes delen) maar dolf door een gebrek aan eigen smoelwerk uiteindelijk het onderspit tegen FIFA en PES.



Ronaldo V-Football (2000)
Vroeger leenden voetballers nog weleens hun naam aan een game: denk aan David Beckham Soccer, Kevin Keegan's Player Manager etc. Ook Ronaldo V-Football past in dat rijtje; 'El Gordo' en z'n game sierden zelfs ooit de cover van de PU!



Ajax Club Football (2003)
Briljant idee van Codemasters: bouw een voetbalgame, plak er de naam van een populaire club achter (zoals Milan, Madrid of Ajax) en wacht tot de dollars binnenrollen! Helaas zijn de 'Club Football'-spellen ongeveer even leuk als 'n harde trap in je ballen ...

Football Manager 2005 (2004)
Na een ruzie met uitgever Eidos begon Championship Manager-ontwikkelaar Sports Interactive in 2004 met hun eigen franchise. De rest is geschiedenis. Championship Manager verdween meer en meer in de vergetelheid, terwijl Football Manager tegenwoordig dé managementsim is.

» mij en Tjeerd hebt gezien, maar ik kan je vertellen dat daar geen seconde acteerwerk bij zit. Ik kan het gewoon niet handelen als die rare Fries weer eens een onterechte 0-1 scoort in de 90ste minuut. Aan de andere kant moet hij ook gek worden van die eindeloze 4-0- en 5-0-afstraffingen waarop ik hem trakteer. Moehahaha!
Yep, footies zijn de ultieme competitieve games. Je hebt er de vingervlugheid van een fighter voor nodig en het tactisch inzicht van een RTS. De doeltreffendheid van een shooter en het geduld van iemand die iets héél groots en moois wil bouwen in Minecraft. Echt.
Het is ook een fijn schouwspel, dat voetbal. Niet voor niets worden competitieve FIFA-potjes door miljoenen mensen bekeken op YouTube en Twitch!

DIGITALE VOETBALCARRIÈRE

Mijn digitale voetbalcarrière leidde me van Nintendo World Cup naar ISS, van ISS naar PES en uiteindelijk van PES naar FIFA, al ben ik inmiddels weer lichtelijk op de weg terug. Natuurlijk speelde ik tussendoor ook al die andere footies wel even, waarbij het vooral eind jaren 90/begin 00 nog best lastig kiezen was. Letterlijk elke studio had z'n eigen voetbalspel. Sommige daarvan waren simpelweg te generiek om echt interessant te zijn, maar er waren er ook een paar van wie ik het jammer vind dat ze niet meer bestaan. Neem Red Card Soccer (zie ook 'Footies met een twist'), dat daadwerkelijk wat anders probeerde door gewoon lekker al die betuttelende regeltjes overboord te gooien. Dat soort shit zie je tegenwoordig niet meer. Je hebt het realistische FIFA en het ietsjes meer arcade-achtige Pro Evo, maar daarmee houdt het ook wel op. Zonde, omdat ik vind dat een sport als voetbal voor iedereen toegankelijk moet zijn en je met alleen pure sims gasten als Samuel en Jurjen wegjaagt. Zij vinden voetbal op zich niet zo boeiend, maar wel als er een geinige gimmick aan wordt toegevoegd.



IN HET BEJAARDENTEHUIS

Nu ik deze PURetro aan het schrijven ben, realiseer ik me meer dan ooit dat ik inmiddels al 25 jaar compleet voetbalmaf ben. Ook op gamegebied. Ik moet letterlijk al tienduizenden wedstrijden hebben gespeeld, miljoenen keren hebben gescoord en wel een miljard keer 'kom op!' hebben geroepen omdat het effe niet liep zoals ik wilde.
Ik weet zeker dat het de komende 25 jaar niet anders zal zijn, en dat ik zelfs in het bejaardentehuis gewoon FIFA 72 opstart op mijn PlayStation 18. Er is namelijk niets mooiers dan voetbal. Nou ja, voetbalgámes misschien ... ✖



Wat heb je met voetbal?
Een van mijn primaire levensbehoeften.
Favo voetbalgame?
FIFA 16.





Wat heb je met voetbal?
Ik vind voetbal als kijksport echt helemaal geen fuck aan, maar euh, dat komt omdat ik het kijken van sport überhaupt geen fuck aan vind. Ik game dan liever.
Favo voetbalgame?
Nou, drie keer raden! Sega Soccer Slam natuurlijk. Duh. En nee, dat zeg ik écht niet alleen vanwege die geweldige Hot Potato-minigame met de ontploffende voetbal, hoor!



Wat heb je met voetbal?
Ik was de snelste rechtervleugelspeler van Julianadorp en omstreken. Twintig jaar later kijk ik eigenlijk alleen nog naar de sport.
Favo voetbalgame?
In FIFA 94 kon je wegrennen voor de scheidsrechter. Beste feature in een footie ooit en mag van mij zó weer in een game worden geïntroduceerd.



Pro Evolution Soccer 5 (2005)
Er was, is en zal waarschijnlijk nooit een betere footie dan PES 5 zijn. De gameplay grenst aan perfectie, met honderden manieren om te scoren waarvan er niet één overpowered is ... Nou oké, de schoten van Adriano misschien. Wat een kanonskogels!



UEFA Champions League 2006-2007 (2007)
Op het eerste gezicht lijkt UEFA Champions League 2006-2007 de zoveelste FIFA spin-off. Maar wrijf in je ogen en je ziet dat dit de eerste titel is met Ultimate Team erin! De mode is inmiddels een FIFA-instituut en levert EA jaarlijks zo'n 1000 triljoentriljard aan extra inkomsten op.



Pure Football (2010)
Ook Ubisoft deed in 2010 een duit in het voetbalzakje met Pure Football. Het is een mooie game, lekker arcade ook, maar de verhaalmodus sloeg niet echt aan, en doordat je alleen 5-tegen-5 kunt spelen, werd het niet het succes waar Ubi op hoopte.



FIFA 14 (2013)
2014 was een bewogen jaar. Niet alleen leverde Oranje op het WK een wereldprestatie (Van Gaal, held!), ook maakte ik na jarenlang PES-fanboyschap de overstap naar *slik* FIFA. Het was effe wennen, maar de gelikte presentatie en next-gen graphics overtuigden me al snel.



Pro Evolution Soccer 2018 (2017)
Is PES terug? Nog niet helemaal, maar sinds de overstap naar een nieuwe engine is Konami in elk geval op de juiste weg. Met PES 2018 als voorlopig hoogtepunt. Qua soepelheid en piel-er-maar-lekker-op-los gameplay geeft het FIFA zelfs alweer dikke panna!



SIMON REVANCHEERT ZICH MET...

SPEC OPS: THE

Klassiekers zijn games die iedereen weleens moet hebben gespeeld. Zo niet, dan is dat natuurlijk – en al helemaal in het geval van een PU-redacteur – onacceptabel! In de rubriek Revanche krijgt een van onze redacteuren de kans om zo'n smetje weg te poetsen; deze maand is het de beurt aan Simon en de game Spec Ops: The Line.

Ja, ik weet het. Spec Ops: The Line is geen klassieker die overal torenhoog in de betere must play-lijstjes staat. Maar als je het hebt over goeie verhalen in games, dan zitten er altijd wel een paar mensen tussen die iets over deze titel roepen. Koren op m'n molen, want ik heb er geen enkel probleem mee om een schijtgame te spelen als het verhalend iets bijzonders doet. Wist ik veel dat die omschrijving uiteindelijk redelijk dicht in de buurt van mijn uiteindelijke ervaring zou komen.

OP DE E3?

Volgens mij is het de E3 van 2011 als ik ergens in een muffig kamertje zit te kijken naar een presentatie van Spec Ops: The Line. Ik weet niet meer precies hoe, wat en waar (het zou ook Gamescom geweest kunnen zijn, of misschien was het wel bij een dronken buurman op zolder), maar ik kan me de presentatie zelf nog zuiver voor de geest halen. Het is te warm in dat hok, ik heb een kater van heb ik jou daar, maar gedurende een minuut of twintig ben ik scherp als een scheermes, want ik zie iets dat ik wil spelen. De ontwikkelaar (of wie het dan ook presenteert) laat zien hoe je glazen wanden in een door zandstormen geteisterd Dubai kapot kunt schieten, zodat vijanden verzuipen in dikke zandverschuivingen die door het glas heen beuken. Hij schiet wat, rent wat en vertelt over morele dilemma's die je in de game voorgeschoteld krijgt. Leuk, maar meneer krijgt pas écht mijn aandacht als hij begint over de invloeden achter deze game: Apocalypse Now en het boek Heart of Darkness.

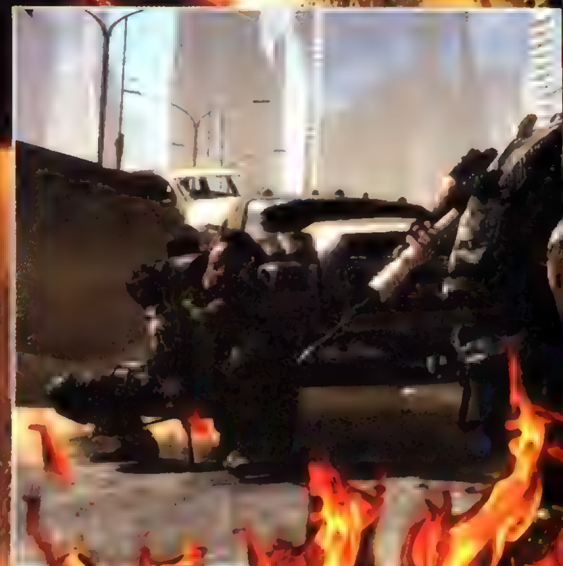
OORLOGSGRUWELEN

Zowel die film als het boek gaan 100 procent over de gruwelen van oorlog, maar ook 100 procent niet, als je begrijpt wat ik bedoel. In grote lijnen: dit zijn anti-oorlogmedia, maar nog veel belangrijker is de kritiek die ze leveren op onze fragiele menselijkheid en waar we toe in staat zijn als we niet meer worden begrensd door de ketenen van maatschappij en moraliteit. Kan ik een boek over schrijven, doe ik niet, want we zitten nog steeds in dat muffe kamertje op (waarschijnlijk) de E3. Hoe lekker deze invloeden ook klinken, in de twintig minuten die meneer de presentator op die invloeden blijft hameren, hoe minder zin ik krijg om de game te spelen. Want ja, in een van de wereld afgesloten Dubai op zoek gaan naar een verdwenen legercommandant ... Wie Apocalypse Now of Heart of Darkness kent, weet al hoe dat afloopt. Gespoiled nog vóórdat de game uitkwam, dacht ik. Dat was dan ook precies de reden dat ik de game thuis na twee uurtjes alweer weglegde, aangezien de third-person-actie te standaard was om me te boeien.

IEDEREEN MOET DOOD!

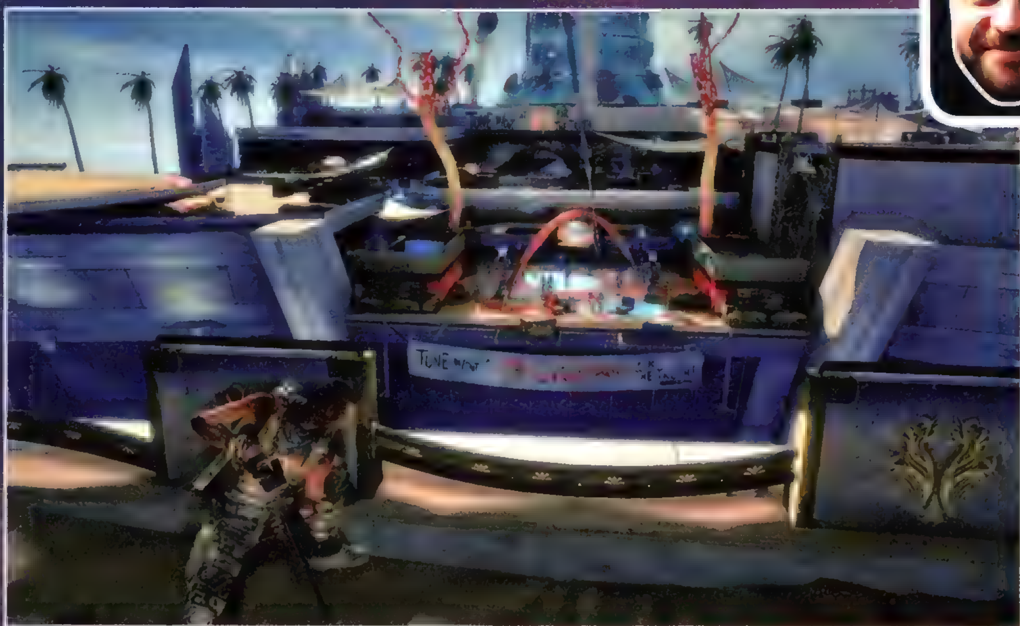
Als ik er anno 2018 dan toch aan begin, blijkt die actie er niet bepaald beter op te zijn











LINE

geworden. Het is, met een positieve bril op, degelijk genoeg om niet te frustreren, maar in de zes uur die het verhaal duurt, is de actie nergens écht indrukwekkend. Ik duik in cover, ik pak wapens en ammo op, ik schiet. Herhaal. Herhaal. Herhaal. Zeker de eerste helft van de game vraag ik me af waar ik het allemaal precies voor doe. Als ik er geen artikel over had moeten schrijven, dan had ik 'm zeker gewoon weer weggelegd.

Maar geleidelijk aan verandert de sfeer van oppervlakkige actiegame met doorzichtige invloeden naar iets veel donkerders dat weldegelijk zijn eigen persoonlijkheid heeft. Ik ben gewend de good guy te spelen, dus als er tijdens een shoot-out in een hotel plotseling een onschuldige burger jankend de hoek om sprint, hou ik m'n pistool naar beneden gericht. Fieuw, denk ik nog, bijna uit reflex een onschuldig iemand neergeschoten ... Twee uur later, nadat ik mijn dooie teamgenoot tevergeefs probeer te reanimeren, richt ik mijn machinegeweer op de toegestroomde plaatselijke bevolking. Het zijn mannen en vrouwen, zonder wapens, in normale kleding. Ze zijn boos op wat het leger in hun stad heeft aangericht. De game geeft me alle vrijheid om weg te lopen, maar ik richt m'n loop op de menigte ... en maai ze allemaal neer! Zonder wroeging! Degenen die wegrennen, jaag ik na. Iedereen hier moet dood, want dat is er met me gebeurd.

CONCENTRATIEKAMP DUBAI

Het is fascinerend hoe goed Spec Ops: The Line gedurende mijn speeltijd wordt, en het is ook fascinerend hoe dat heel geleidelijk aan gebeurt. Deze game onderstreept nog eens hoe blasé de verhalen in oorlogsgames als Call of Duty, Medal of Honor en Battlefield eigenlijk zijn. Spec Ops: The Line is harder, confronterender en vooral eerlijker over wat oorlog is en wat voor gruweldaden daaraan verbonden zijn. Ik heb in m'n leven tientallen WOII-games gespeeld, maar geen een die het aandurfde om je een concentratiekamp in te sturen of om je als Duitser te laten spelen. Spec Ops: The Line speelt zich weliswaar af in Dubai, maar ik geloof oprecht dat deze game een dergelijk risico wél zou durven nemen. Een beetje, zeg maar, zoals Apocalypse Now dingen durfde te doen waar Saving Private Ryan zijn handen nooit aan zou branden. Hoe verder ik kom, hoe heftiger het wordt, hoe blijer ik ben dat ik deze volwassen en ijzersterk geschreven vertelling heb mogen ervaren. Niet slecht, voor een schijtgame met gameplay die 'degelijk genoeg is om niet te frustreren'. ✖

GAME: Spec Ops: The Line
RELEASE: 26 juni 2012
CIJFER: 80
REDEN VAN NIET SPELEN: Ik heb de game weggelegd vanwege de matige actie, nog voordat het goed en wel begon.
VEROUDERD? Tja, het ziet er niet héél slecht uit, maar vooral qua besturing is de tand des tijds wel voelbaar.
AANRADER? Als je goed gaat op verhalen in games en vooral de verhalen die verder durven te gaan dan oppervlakkig shockeren: ja, ga dit spelen dan! Het duurt een uurtje of zes en aan het einde van de rit ben je écht een ervaring rijker.

2012 SCORE 80



Spec Ops: The Line is misschien niet de beste, maar wel de meest naargeestige shooter die je ooit hebt gespeeld. Als de eindcredits voorbij rollen, zal het verhaal nog lang in je hoofd blijven rondspoken.

2018 SCORE 80



Nu snap ik waarom Spec Ops: The Line altijd wordt genoemd als het gaat over verhalen in games. Ik schaam me zelfs een beetje voor elke keer dat ik een verhaallijn in een oorlogsgame als 'goed' bestempeld heb. Eigenlijk spelen we al jaren versies van Saving Private Ryan, terwijl we games als Apocalypse Now, Platoon of misschien zelfs wel Schindler's List mogen eisen van ontwikkelaars.





BIJNA EEN JAAR AAN DOWNLOADBARE SUPERHELDEN

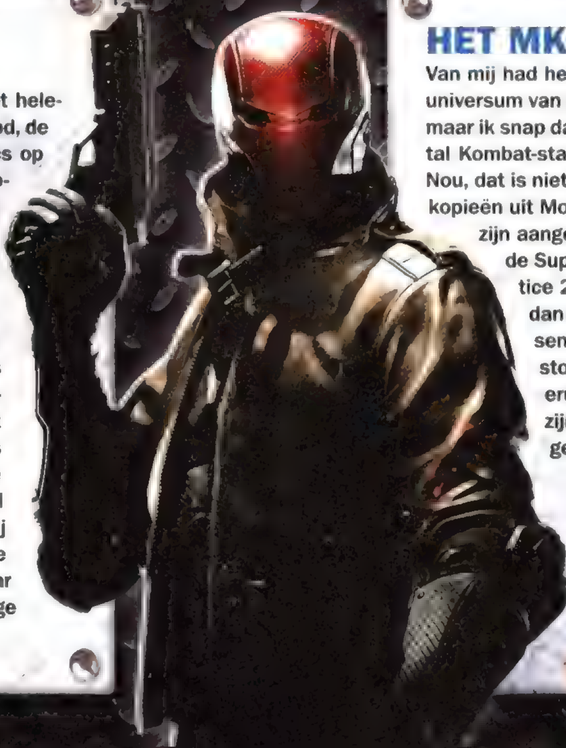
HET WEL EN WEE VAN INJUSTICE 2 DLC

Wouter ramt nog regelmatig een paar comicpersonages naar de klot0n in Injustice 2, terwijl de game alweer bijna een jaar oud is. NetherRealm blijft hem namelijk maar bezighouden met het ene na het andere legendarische personage! Daarom een eerbetoon van vier pags aan de beste DLC van 2017 én 2018.

Dit is hoe je DLC doet, dames en heren! Althans, voor een fighter dan: release elke maand een nieuw personage en wees daarin zó verrassend dat het bijna onmogelijk is om te voorspellen wie de volgende aanvulling op het roster van je game is. Dat is wat Ed Boon en de zijnen doen met Injustice 2, een game die in de basis al oneindig houdbaar was dankzij de oorspronkelijke 28 knokkers en alle loot die je voor hen kan verzamelen, maar met 13 additionele personages praktisch levenslang content biedt. Zie in mijn overzicht hoe de DLC van Injustice 2 een keur aan legendes toevoegde, waarbij ze niet eens allemaal afkomstig zijn uit de stal van DC Comics!

HET BEGON MET EEN FLATER

Oké, de eerste Fighter Pack begon niet helemaal lekker met het personage Red Hood, de geweldadige antiheld die in de comics op zo'n lompe manier de criminaliteit probeert aan te pakken dat hij regelmatig ruzie kreeg met de Bat-familie (waaronder Robin, Batman en Nightwing). Deze getergde knakker kwamen we onlangs nog tegen in een game, maar wegens spoilers zal ik daar verder niet over uitweiden. Het punt is dat ie als fighter best wel boring is, met z'n dubbele guns waar ie meer mee rondzwaait dan daadwerkelijk schiet, special moves die eigenlijk pas spectaculair zijn als je er een Meter Burn op loslaat en een stel teleurstellende combo's. Het is dat hij er zo fantastisch uitziet, helemaal als je wat nieuwe gear voor hem unlockt, maar anders was dit het slechtste personage uit alle Fighter Packs.



HET MK-DUO

Van mij had het niet gehoeven, want er zijn genoeg personages in het universum van DC Comics om nog dozijnen aan Fighter Packs te vullen, maar ik snap dat NetherRealm er graag een paar poppetjes uit hun Mortal Kombat-stal aan wilde toevoegen. Die hadden ze toch nog liggen. Nou, dat is niet eerlijk, want Raiden en Sub-Zero zijn zeker geen exacte kopieën uit Mortal Kombat X, de meest recente MK. Hun basic moves zijn aangepast, sommige specials zelfs verbeterd en natuurlijk is de Super Move niet hetzelfde als een X-Ray uit MK, want Injustice 2 maakt geen gebruik van bloed en gebroken botten. En dan is er natuurlijk nog de manier waarop je ze kunt aanpassen met nieuwe pakkies, wat ervoor zorgt dat je Raiden gestoorde metalen maskers kunt laten opzetten en Sub-Zero eruit kunt laten zien als een zieke Cryomancer. Al met al zijn ze geen van beiden m'n favoriet, maar het is toch best gezellig dat ze erbij zijn!





WOUTERS FAVO INJUSTICE 2 DLC-FIGHTERS



2 TMNT

Achtergrond:
Je kent ze waarschijnlijk van de films of van de vele tekenfilmseries, maar de Teenage Mutant Ninja Turtles (in Europa stonden ze bekend als Teenage Mutant HERO Turtles) begonnen in de jaren 80 als een comic van het vrij obscure Mirage Studios.

Geinig feitje:
Oorspronkelijk waren de Turtles bedoeld als parodie op de populairste comics in de eighties, zoals Daredevil. Kijk maar naar het feit dat Daredevil een ninja-clan kent genaamd The Hand, Turtles eentje met de naam The Foot, of dat de master van de Turtles Splinter heet en die van DD Stick. En dat TMNT ook door radioactief afval gemuteerd raakten, enzovoorts.

Winnaar want:
Je krijgt niet één Ninja Turtle in Injustice 2, maar meteen allemaal! Niet alleen helpen ze elkaar met bepaalde moves, maar ook door wapens te unlocken en ze te equippen (katana, bo, sai en nunchaku) kun je je personage veranderen in Leonardo, Donatello, Raphael of Michelangelo.

3 STARFIRE

Achtergrond:
Deze dame met haar vurige haardos is een ruimtewezen afkomstig van de planeet Tamaran. Starfire vluchtte naar onze aarde toen haar zus Komand'r (Komijn?) haar planeet veroverde, werd daar een van de grondleggers van de Teen Titans, is in haar vrije tijd een model en is diep in luv met Robin.

Geinig feitje:
Zoals wel vaker in het DC-universum zijn er wat dingen over dit personage die best lame zijn, zoals het feit dat haar echte naam Koriand'r is en haar thuisplaneet in het Vegan-systeem te vinden is. Oké, dus ze is vernoemd naar een kruid en woont in een veganistisch sterrenstelsel?

Winnaar want:
Starfire ziet er prachtig uit, de meeste van haar animaties zijn betoverend elegant en ik ben een groot fan van haar moves die voornamelijk handig zijn om tegenstanders op medium afstand te houden.



1 BLACK MANTA

Achtergrond:
De evil Black Manta is de grote vijand van Aquaman, met name omdat ze elkaars vaders hebben afgemaakt. Tenminste, dat is de korte versie van de lange geschiedenis die de twee met elkaar hebben.

Geinig feitje:
We gaan Black Manta voor het eerst op het grote scherm zien in de film van Aquaman die dit jaar nog in de bios te zien zal zijn.

Winnaar want:
Voor mij is dit een van de meest intuïtieve personages van heel Injustice 2, met een fijne mix van moves die op lange en korte afstand werken. Net als Aquaman kun je met Black Manta snel en ongestraft spammen als een idioot!



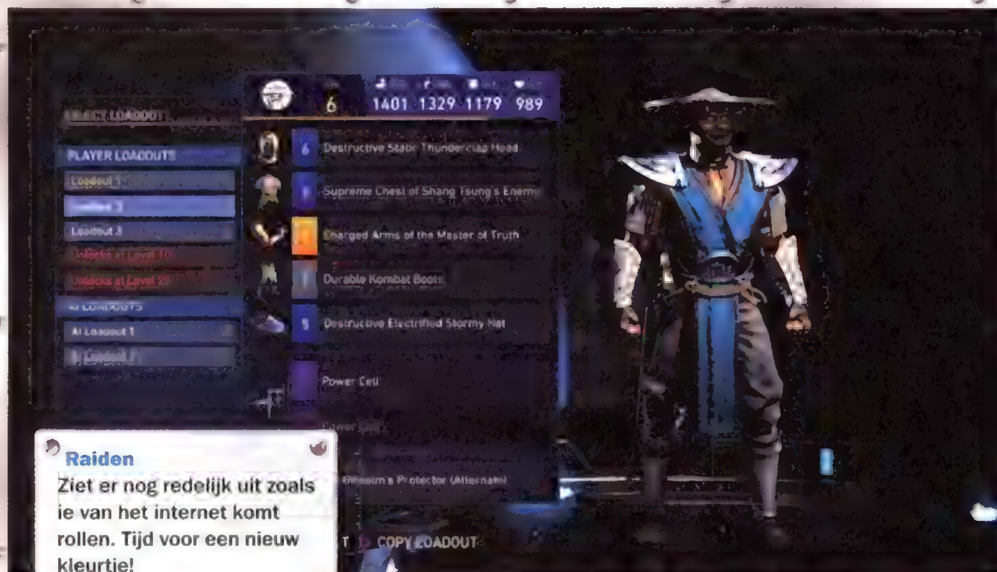
BEZOEKERS UIT EEN ANDER UNIVERSUM

Niet alleen TMNT, Raiden en Sub-Zero komen vanuit een ander universum een kijkje nemen in dat van DC Comics, ook Hellboy is door een interdimensionale poort geslopen. Een leuk idee, en niemand zag het aankomen! Het levert ook nog eens een prima knokker op, want de sardonische Hellboy kan lekker knallen met z'n dikke revolver en heeft een hels hete Super Move!

FIGHTER PACK 4?

Als je TMNT als vier personages rekent en het pre-order-personage Darkseid niet vergeet, zijn er alweer 13 DLC-knokkers verschenen voor Injustice 2. Maar we willen méér! Toch? Nou, er is tot op het moment van schrijven nog niets aangekondigd over een vierde Fighter Pack, maar Ed Boon heeft wel gezegd dat hij 'well into this year' Injustice 2 zal blijven ondersteunen. En bovendien is de game een bijzonder groot succes (in de States), dus waarom nu ophouden? »

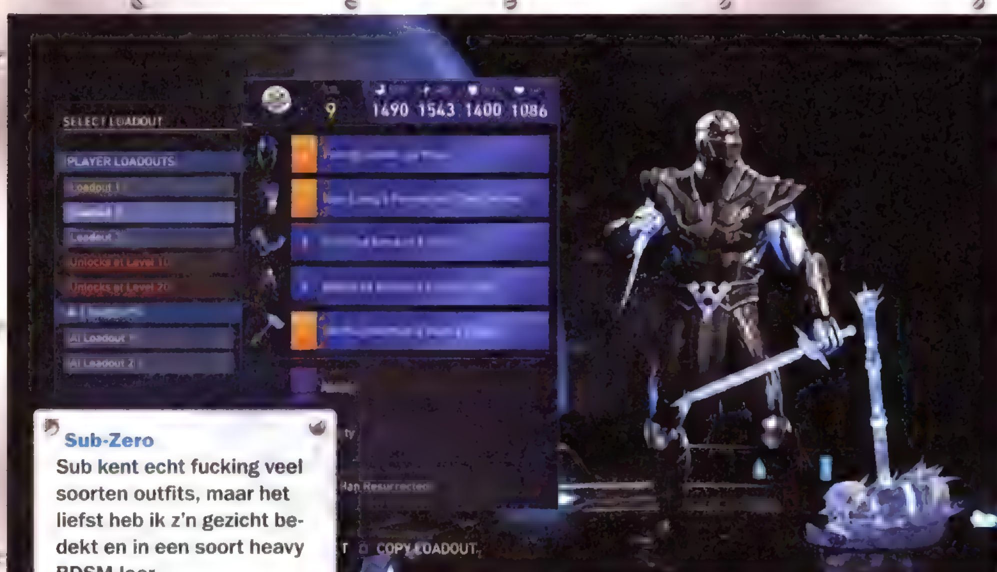
WOUTERS DLC L



Raiden
Ziet er nog redelijk uit zoals ie van het internet komt rollen. Tijd voor een nieuw kleurtje!



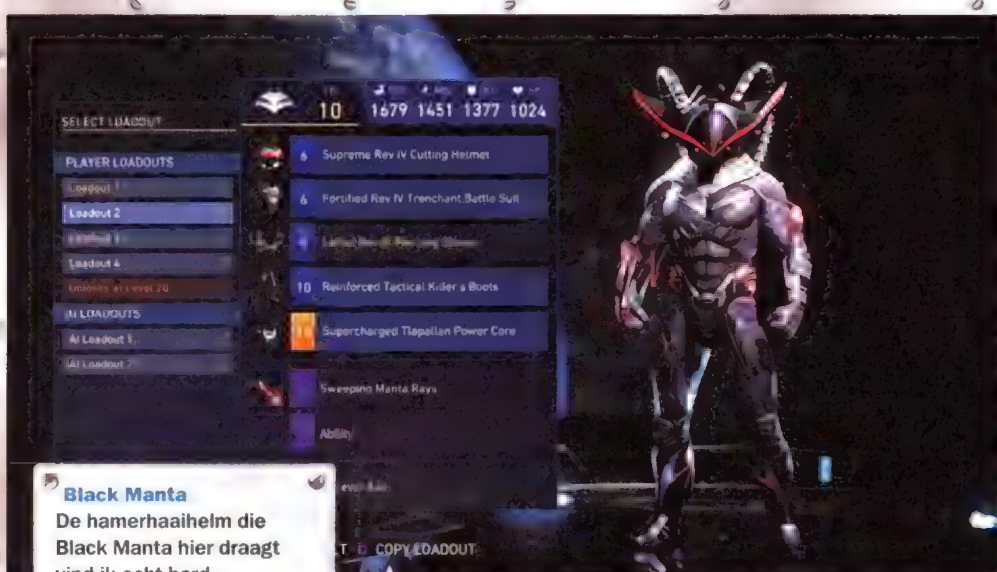
Red Hood
Misschien dat NetherRealm weet hoe kut Red Hood is, want je krijgt de ene na de andere Epic Gear naar je hoofd geslingerd voor deze knakker.



Sub-Zero
Sub kent echt fucking veel soorten outfits, maar het liefst heb ik z'n gezicht bedekt en in een soort heavy BDSM-leer.



TMNT
Momenteel heeft m'n TMNT katana's ge-equipped, waarmee hij in Leonardo verandert. Verder heeft hij een broek aan, wat best gek is voor een Ninja Turtle.



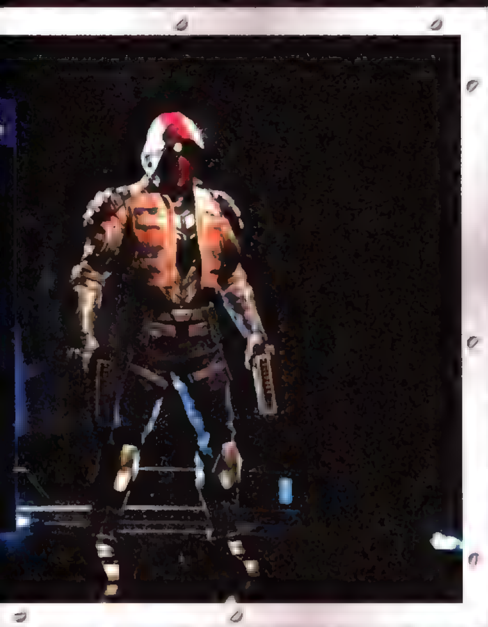
Black Manta
De hamerhaaihelm die Black Manta hier draagt vind ik echt hard.



Enchantress
Red Hood is misschien het meest crappy DLC-personage, maar Enchantress komt zeker op een tweede plek. Ik hoop dat ik nog wat toffe gear voor haar kan verzamelen ...

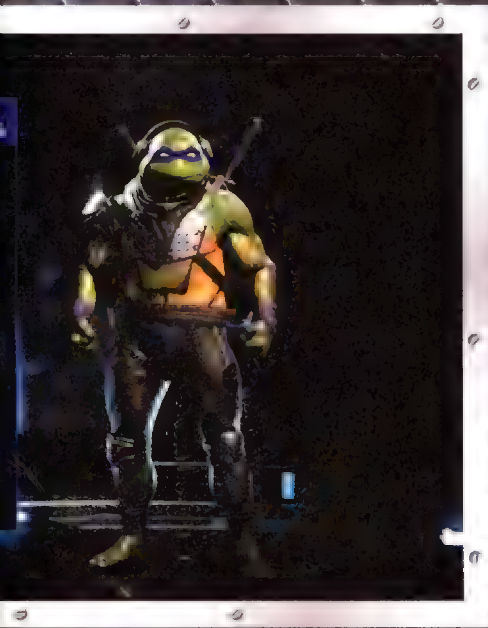
INE-UP

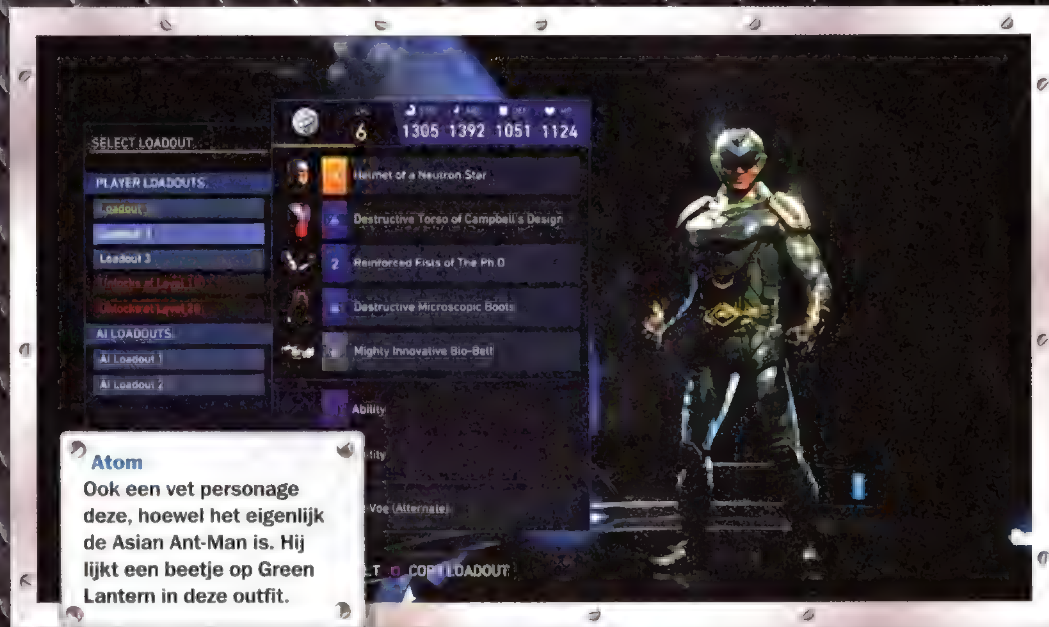
Inmiddels zien mijn DLC-characters in Injustice 2 er zo uit:





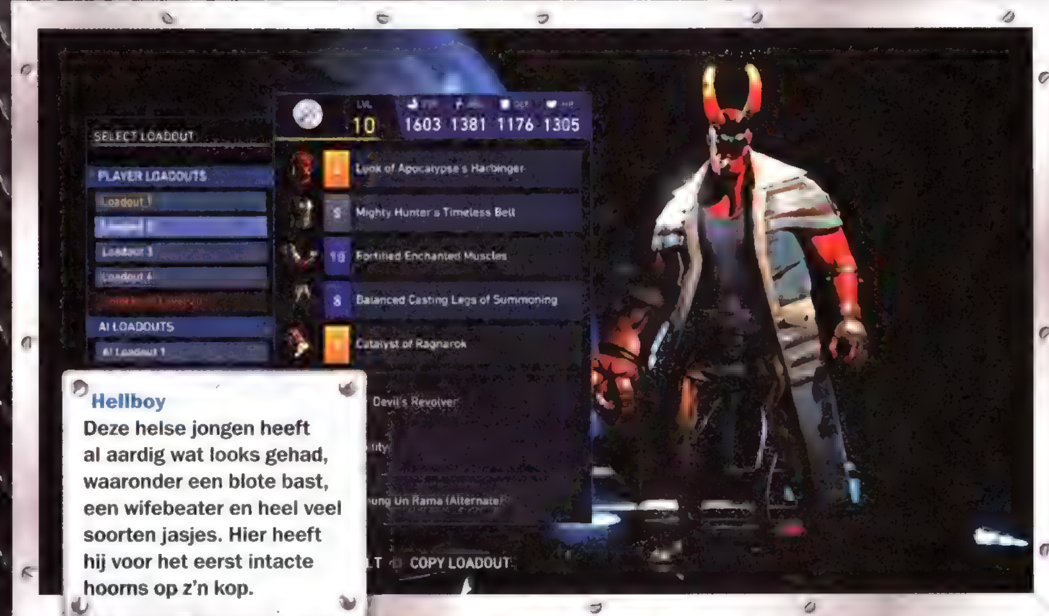
Starfire
Groen staat haar wel, die imposante Koriand'r!





Atom
Ook een vet personage deze, hoewel het eigenlijk de Asian Ant-Man is. Hij lijkt een beetje op Green Lantern in deze outfit.





Hellboy
Deze helse jongen heeft al aardig wat looks gehad, waaronder een blote bast, een wifebeater en heel veel soorten jasjes. Hier heeft hij voor het eerst intacte hoorns op z'n kop.



SAMUEL OP ONBEKEND TERREIN



ONEINDIG VEEL PERSONAGES = ONEINDIG VEEL SPEELPLEZIER?

DE ALLERGROOTSTE VECHTGAME OOIT EN JIJ HEBT 'M NOG NIET GESPEELD!

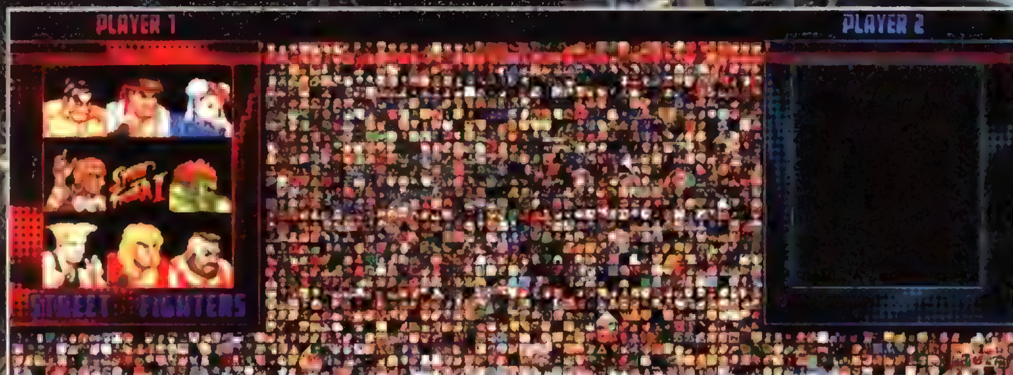
RUBRIEK PUUR OBSCUUR

M.U.G.E.N. is een afkorting, maar ontwikkelaar Elecbyte zegt te zijn vergeten waar het ook alweer voor staat. Het is echter vast geen toeval dat 'mugen' het Japanse woord is voor 'oneindig', want er zijn maar weinig woorden die deze vechtgame beter beschrijven.

Een van de aantrekkelijkste elementen van vechtgames is de overdaad aan personages, ieder met zijn of haar eigen moves en vechtstijl. Dat verklaart ook waarom cross-overvechtgames zo populair zijn: niet alleen bevatten ze veel vechtersbazen, maar het zijn ook nog eens personages uit verschillende franchises! Marvel vs. Capcom, Super Smash Bros., Injustice – stuk voor stuk games die niet alleen heerlijk wegspelen, maar die ook de eeuwige schoolpleinvraag trachten te beantwoorden: 'wie zou van wie winnen in een gevecht?' En er is geen game op aarde die die vraag beter kan beantwoorden dan M.U.G.E.N., de game die elk speelbaar personage (kan) bevat(ten) die je maar kunt bedenken. Althans, stiekem is het fout om M.U.G.E.N. een volledige game te noemen, want technisch gezien is het slechts een engine. Wie deze engine (gratis) downloadt en vervolgens opstart, wordt begroet door een lachwekkend kale vechtgame die maar één speelbaar personage bevat: de extreem generieke Kung Fu Man. Dat komt omdat M.U.G.E.N. dus slechts een blauwdruk is van een game. Het is sinds 1999 een continu evoluerend platform waar je zelf personages, levels, effecten en muziek aan moet toevoegen.

GEKKIGHEID

Zelf personages maken is niet bepaald makkelijk – je moet op z'n minst een beetje kunnen coden – maar gelukkig zijn er héél veel mensen op internet die daar erg goed in zijn. En veel van die mensen hebben hun 2D-creaties online gedeeld. Google de vechter die je wil hebben, download het bestand, sleep het naar de M.U.G.E.N.-map, pas een tekstbestandje aan en voilà: je roster bestaat nu uit twee personages.
Dit proces kun je zo vaak herhalen als je wil, totdat je bijvoorbeeld een speelbaar roster hebt van zo'n 3000 personages (een nog vrij conservatief aantal) waarmee je lekker à la Street Fighter kunt matten. Elke denkbare match-up is



SALTYBET.COM

SaltyBet is een constante Twitch-livestream waar, tijdens belangrijke toernooien, wedstrijden worden gestreamd. Maar dat is niet waar de meeste kijkers de site voor bezoeken. Het gros van de tijd streamt SaltyBet namelijk M.U.G.E.N.-wedstrijden, waarbij twee volledig willekeurig gekozen M.U.G.E.N. personages, bestuurd door kunstmatige intelligentie, het tegen elkaar opnemen. Kijkers kunnen, voordat de wedstrijden beginnen, een bedrag (van een neppe, virtuele valuta) inzetten op een van de vechters. De willekeurige, ongebalanceerde en eclectische natuur van M.U.G.E.N. zorgt ervoor dat men zelden kan voorspellen hoe wedstrijden zullen verlopen, dus ja: een wedstrijd tussen Goku en Kermit de Kikker kan keihard door die laatste worden gewonnen. In de chat, aan de rechterkant van het scherm, kunnen mensen die weddenschappen hebben gesloten reageren op de gestoorde gekkigheid die zich voor hun neus voltrekt. Heb je dus een paar minuten te doden? Ga naar SaltyBet.com en geniet van de ultieme randomness!







DE 5 BESTE VOLLEDIGE M.U.G.E.N.-GAMES

5 The King of Fighters: Zillion
De ultieme King of Fighters-game, met een achterlijke grote cast van 90 personages. Toch is Zillion meer dan slechts een compilatie van bijna alle KOF-personages ooit (en een paar originele vechters), want het laat je ook aparte vechtstijlen en andere outfits kiezen. Ook de prachtige menu's en effecten laten zien dat dit een liefdesbrief aan de KOF-franchise is.

4 The Black Heart
Een unieke, gotische vechtgame die is gemaakt door één persoon, Andres Borgh, en waarvan de ontwikkeling zeven jaar in beslag nam. Alles aan deze game is volledig zelfgemaakt: van de levels tot aan de sprites. De game bevat slechts zes personages, maar het toffe verhaal en de unieke, creepy stijl maken dat ruimschoots goed.

3 S.H.A.D.E.s of Manhattan 2
Een volledig originele, King of Fighters-achtige vechtgame waarvan álles zelfgemaakt is: de muziek, de sfeervolle achtergronden, het verrassend epische verhaal, de personages ... Althans, 'zelfgemaakt': de personages zijn aangepaste versies van KOF-sprites, maar dat is er bijna niet aan af te zien.

2 Babel Sword
Babel Sword is een combinatie tussen een vechtgame en een shmup. Een explosieve, unieke, Gundam-achtige combinatie die als geen ander de veelzijdigheid van de M.U.G.E.N.-engine laat zien. Je vliegt rond in grote robotpakken en probeert elkaar op creatieve wijze kapot te knallen. Prachtig, verslavend en volledig uniek.

1 Hyper Dragon Ball Z
Voordat Dragon Ball FighterZ uitkwam was dit – met afstand – de beste Dragon Ball-vechtgame die je maar kon spelen. Gebalanceerde gameplay, toffe muziek, prachtige en originele sprites. Het is in geen enkel opzicht zichtbaar dat dit is gemaakt met de M.U.G.E.N.-engine, en het is belachelijk dat een game van deze kwaliteit een gratis product is. Dit is een betere 2D-fighter dan menig commercieel product!

mogelijk. Mega Man vs. Lara Croft? Saai, maar het kan. Homer Simpson vs. Peter Griffin? Geen probleem. Bruce Lee vs. een Tyrannosaurus? Kijk, nou komen we ergens. RoboCop vs. Pino? Kinderspel! Ronald McDonald vs. een gigantische muiscursor? Vrij normaal, voor M.U.G.E.N-standaarden. De Powerpuff Girls vs. 'Omega' Tom Hanks, die aanvalt door dvd-hoezen van zijn films op je af te schieten? Is daadwerkelijk mogelijk. M.U.G.E.N. maakt een gekkigheid mogelijk die werkelijk geen enkele andere game te bieden heeft, en dat allemaal dankzij een nog altijd gigantische en trouwe community, die al een kleine 19 jaar assets maakt voor deze gratis doch uiterst capabele engine.



OVERPOWERED

M.U.G.E.N. heeft honderdduizenden fans: van programmeurs die een carrière in game-development aspireren en deze engine gebruiken om te oefenen, tot hardcore fans van fighting games die genieten van alle gestoorde mogelijkheden die dit stukje software te bieden heeft. Toch heeft M.U.G.E.N. ook bij veel gamers een vrij sléchte reputatie opgebouwd, en ook dat is aan de openheid van de engine te danken. Omdat er geen regels zijn, kan iedereen creëren wat ze willen: van originele, zelfbedachte personages met interessante, gebalanceerde move-sets, tot een uit Street Fighter Alpha geripte Ryu-sprite die dusdanig absurd overpowered is gemaakt dat je er twintig vuurballen mee kunt afschieten door op een simpele knop te drukken. Niemand die aan kwaliteitscontrole doet, en van balans is al helemaal geen sprake. Combineer dat met het feit dat sprites vaak animatieframes missen, de inconsistente visuele stijlen van personages meestal gigantisch met elkaar vloeken én de engine zelf soms nogal glitchy kan zijn, en je hebt een product waar veel vechtgame-aficionado's hun neus voor ophalen.



RONDKLOTEN

Zeiken op M.U.G.E.N.'s technische tekortkomingen en het universele gebrek aan balans en consistentie tussen de haast oneindige hoeveelheid personages is echter pure azijnpisserij. Er zijn immers zat getalenteerde mensen die hier prachtige, verslavende en gebalanceerde vechtgames mee hebben gemaakt (zie het top 5-kader). En al die ongebalanceerde, lelijke, chaotische rotzooi? Is ook hartstikke leuk, man! Veel M.U.G.E.N.-spelers hebben de engine juist expres opgepikt om bijvoorbeeld abnormaal 'gebroken' versies van Mortal Kombat te maken. En wie wil weten hoe hilarisch dat kan zijn, moet maar een keertje naar **www.saltybet.com** gaan (zie kader).

Rondkloten met groteske, onverslaanbare personages in M.U.G.E.N. is immers het vechtgame-equivalent van doelloos een ravage aanrichten in GTA. Bovendien: M.U.G.E.N. is helemaal gratis! Waarom haten op een product dat niks kost en waarin je, met een beetje moeite, de hele Power Unlimited-redactie speelbaar kunt maken? Scorpion en Wouter versus Chun-Li en Simon, op de maan, terwijl 'Don't Stop Me Now' van Queen door je speakers knalt? Het is mogelijk, dames en heren, en dat allemaal dankzij M.U.G.E.N.!

VAN STROOMSTOTEN TOT CAFEÏNE-BOOST

KAN DOPING JE GAMESKILLS VERGROTEN?

Veel gamers zouden graag een stukkie beter kunnen gamen dan nu het geval is. Dat kan, maar vergt oefening en dus tijd, en tijd is schaars in ons drukke bestaan. Kunnen die extra skills dan misschien ook nog op een andere manier verkregen worden? JJ zocht het uit.

Ik denk dat iedere gamer regelmatig tegen de grenzen van zijn skills aanloopt en dan denkt 'was ik maar ietsje beter'. Nét iets meer klasse bezitten om een eindbaas soepel te kunnen verslaan, makkelijker goals te scoren, meer kills te maken of sneller een horde zombies uit elkaar te schieten. Natuurlijk kunnen die grenzen met oefening worden opgerekt; pro-gamers doen niet anders. Maar waar haal je de tijd vandaan om naast studie, werk, sociaal leven, sport, andere hobby's en slaappatroon ook nog eens keihard met gamen aan de slag te gaan? Zijn er wellicht andere manieren om beter te worden?
Een kleine rondgang over het web leert dat die mogelijkheid inderdaad bestaat. Er is zelfs een heuse markt voor. Maar wel een markt waar risico's aan kleven. Dus mocht je geïnspireerd raken door dit verhaal, bezint eer ge begint ...



STATE OF MIND

Gamen is simpel gesteld een wisselwerking tussen hersenen, oog en handen. Loopt die wisselwerking optimaal dan ben je een topgamer.
Nu, aan je handen kun je weinig doen; die doen het of die doen het niet. Je zou grip-knopjes op de analoge sticks van je controller kunnen zetten voor meer houvast of een anti-zweetcrème op je handen smeren, maar veel meer winst valt er niet te behalen.
Je ogen zijn eveneens moeilijk te trainen; je ziet scherp of niet. Mogelijk zou een gamerbril die het schermlicht wat dimt kunnen helpen. Lang staren naar een scherm is bewezen niet goed voor je ogen en met tranende of juist droge ogen zie je gewoon minder lekker. Maar ook hier is de te behalen winst minimaal. Het is niet alsof je met zo'n bril opeens de top 10 van de wereldwijde ranking van een willekeurige game binnenstormt terwijl je daarvóór pure middelmaat was.

"Gewoon accepteren dat je nooit de beste gamer ter wereld wordt, is misschien wel de beste mindset."

En dus blijven de hersenen over. Gamen is concentreren, reageren en anticiperen. In alle omstandigheden dien je rustig te blijven en er snel en weloverwogen de juiste combinaties uit te drukken. De mate waarin je dit kan, maakt het verschil tussen oké gamen en echt fucking goed zijn. Pro's zijn in staat om de moves die ze moeten maken in alle situaties razendsnel te reproduceren.
De vraag is nu: kun je die state of mind ook bereiken als je jouw hersenen actief manipuleert? En als ik het interweb mag geloven, is dat inderdaad het geval.





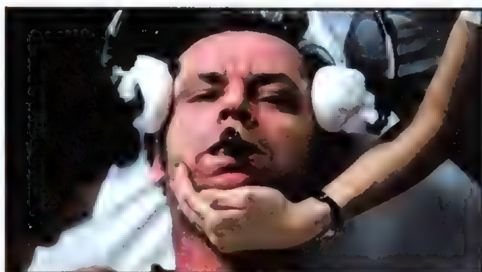






TRANSCRANIAL DIRECT CURRENT STIMULATION

Transcranial direct-current Stimulation (tDCS) is een hele mond vol voor een behandeling met een apparaat waarmee je stroompjes de hersenen injaagt en wordt al vele tientallen jaren gebruikt in de psychiatrie. Ooit dachten we zelfs dat als je een beetje wappie in je hoofd was, je dat gewoon met stroom kon fixen. Met al die griezelige beelden van gefrituurde hersens en flippende mensen tot gevolg. Bij tDCS gaat het echter om een zeer lichte variant van elektroshocktherapie. Het wordt voornamelijk gebruikt om diepe depressies mee te behandelen. De stroomstootjes zouden namelijk de chemische balans in je hersens beïnvloeden. Een plezierige bijwerking is dat je er ook scherper van wordt, je beter kunt focussen. Bewezen is dat niet, maar toch zijn er mensen die ermee experimenteren tijdens het gamen. Filmpjes genoeg op YouTube.



De apparaatjes (een hoofdband met wat stroomkabels eraan) zijn voor 200 euro in huis te halen. De gezondheidszorg is er echter niet blij mee. Het zappen van je brein is volgens hen niet iets waar je licht over moet denken en het kan op den duur of bij te hoge voltages schadelijk zijn. Pas dus op als je jezelf naar stardom wilt knetteren.

RITALIN & ADDERALL

De psychostimulantia Ritalin en Adderall worden gebruikt om mensen die vanwege ADHD erg onrustig zijn kalmer en meer gefocust te krijgen. Een heus paardenmiddel dat naar verluidt door sommige pro-gamers illegaal wordt gebruikt om tijdens wedstrijden scherper te zijn.
Deze middelen zijn eveneens risicovol, want de bijwerkingen kunnen fors zijn. Van diarree tot fikse hoofdpijn en depressieve gevoelens. Je moet dus wel heel graag beter willen worden om deze pillen in je mik te douwen.





ADRENAL STRENGTH

Lang achter elkaar gamen zorgt er logischerwijs voor dat je moe wordt en je reactievermogen achteruitgaat. De adrenaline in je lichaam, die je scherp houdt, daalt omdat de producent, de bijnier, moe wordt. Dat heet Adrenal Fatigue, oftewel adrenaline-uitputting.
Pillen die kunstmatig je adrenaline oppeppen, kunnen helpen en zijn er in allerlei soorten en maten. Voor vier tientjes slik je jezelf dus weer strak. Gebruik het niet vlak voor 't slapen gaan, anders stuiter je gewoon keihard je bed uit.

AMBROTOSE COMPLEX

Pillen onder de naam Ambrotose Complex zijn vooral populair in de VS en voor een kleine 40 euro via het internet verkrijgbaar als videogaming drug. Volgens de makers van het product leidt het tot *'significantly improved visual discrimination and working memory.'* Oftewel, je gaat er scherper van zien en sneller van denken.
Ik zou er niet al te veel waarde aan hechten. De bestanddelen van de pillen bestaan naast Vitamine B uit Arabinohalactan, aloe vera (inner leaf gel powder), ghatti gum en gum tragacanth. Geen van deze stoffen doet echt iets voor je ogen en de laatste is zelfs een diarreeremmer! Slappe shit dus.



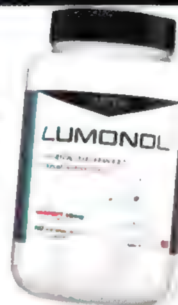
STIMPACK

Volgens hun advertentie is Stimpack de *'nummer 1 Gaming Supplement'*. Voor 35 euro heb je het potje pillen in huis waarmee je jouw systeem feitelijk een enorme opdonder geeft. Eén Stimpack-capsule bevat 100 mg cafeïne. Ter vergelijking: één kop koffie bevat 95 mg. Omdat je volgens de voorschriften twee pillen moet innemen voor optimaal effect, krijg je dus in feite binnen één seconde twee koppen koffie naar binnen. Plus een stoot vitamine B12. Logisch dat je daar alerter van wordt. Pro-gamers drinken zich niet voor niets suf aan energiedrankjes.
Geheel ongevaarlijk is het niet. Overdadig of frequent gebruik kan leiden tot hartkloppingen en slapeloosheid. Dat laatste is dan wel weer handig, aangezien het je extra tijd oplevert om te kunnen oefenen.



LUMONOL

Lumonol wordt veel gebruikt in de eSports-scene. Het stofje Noopept in Lumonol zorgt voor een betere focus, plus dat het wat energieboosters zoals Guarana bevat. Bekend recept dus en vrij betrouwbaar. Voor 50 euro via internet te bestellen.

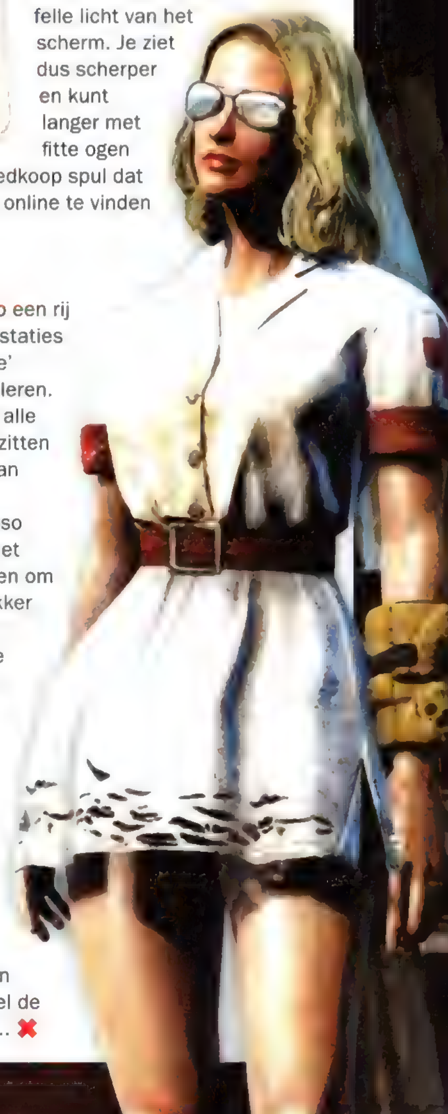


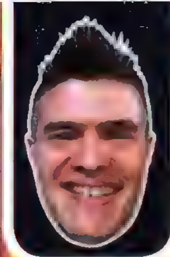
CYANIDINE

De vreemde eend in de bijt is Cyanidine. Dit pilletje zorgt ervoor dat jouw ogen minder last hebben van het felle licht van het scherm. Je ziet dus scherper en kunt langer met fitte ogen doorspelen. Goedkoop spul dat voor een tientje online te vinden moet zijn.

DOPING

Als ik alles zo op een rij zet, dan zijn prestaties net als bij 'echte' sport te manipuleren. Maar net als bij alle soorten doping zitten er wel risico's aan thuisgebruik.
Ikzelf ben sowieso een lafbek als het gaat om pillen, en om no thuis effe lekker wat elektriciteit door mijn pan te jagen ... ik weet het niet. Dan maar gewoon iets meer tijd vrijmaken om te oefenen. Of gewoon accepteren dat je nooit de beste gamer ter wereld wordt. Misschien is dat laatste wel de beste mindset ... ✖





Een uur. Genoeg tijd om de hond uit te laten. Een bad te nemen. Of, in het geval van Prince of Persia, een prinses uit de handen van een doortrapte grootvizier te redden. Graddus speelde de game nog eens door en haalt herinneringen op aan vroegah ...



GRADDUS' GAME-MONUMENT

PRINCE OF PE

Introscène

Tijd: 0 minuten en 32 seconden

Weet je dat ik altijd heb gedacht dat Prince of Persia oranje was? Oranje! Net als Donald Trump! Dat zit zo: ik speelde de game op de ouwe 286-pc van mijn vader en dat ding had een monochroomscherm. Alleen zwart en oranje, dus. Ha!

Het maakt het introfilmpje met grootvizier Jaffar niet minder grimmig. Die priemende ogen, dat puntige baardje ... Brrrrr. En dan tovert hij *floeps* ineens een enorme zandloper tevoorschijn. Een uur heb je om de prinses te redden, anders sterft ze.

Dat gaat je de eerste keer niet lukken. De tweede, derde en tiende keer ook niet, trouwens. Maar zet door en op een mooie dag krijgt dit mooie Perzische sprookje een happy ending. Mij lukte het als 7-jarige snotneus immers ook.

Level 1

Tijd: 2 minuten en 11 seconden

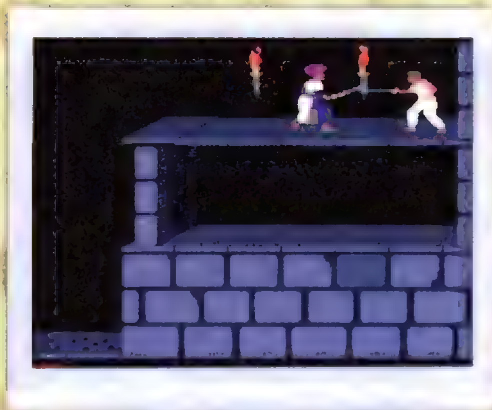
Level 1 ken ik op m'n duimpje. Zes schermen naar links, uitkijken voor valkuilen en hoppa, je hebt het zwaard. Dan naar rechts, in duel met de eerste bewaker. Technisch gesproken kun je hem voorbij rennen, maar da's geen aanrader; je zit dan de rest van de game zonder zwaard!

Opvallend trouwens hoe soepel de prins beweegt voor een gamepersonage uit 1989. Het geheim zit 'm in het gebruik van rotoscoping, een techniek waarbij filmbeelden op een tekentafel worden geprojecteerd en vervolgens overgetrokken. Op YouTube staat een video met de originele opnames in de achtertuin van Prince of Persia-bedenker Jordan Mechner. En de prins? Die wordt gespeeld door zijn broer David!

Level 3

Tijd: 8 minuten en 30 seconden

Hap! Hap! Hap! Yep, het monotone geluid van de mechanische 'happers' is net zo akelig als 25 jaar geleden. Doodsbang was ik ervoor, ook omdat de prins redelijk expliciet in tweeën wordt geknipt als hij (of een vijand!) tussen de stalen tanden komt.



"Ik weet zeker dat de tijdsgimmick ervoor gezorgd heeft dat ik tegenwoordig geen stress meer voel als Ed weer eens buldert waar mijn tekst blijft."

En hoe zat het ook alweer met dat gesloten hek? Als kind zat ik hier ook vast en omdat internet nog niet bestond, zocht ik samen met een schoolvriendje naar de oplossing. Uiteindelijk kwamen we er – úren later – achter dat je een blinde sprong naar een ander scherm moest maken. Wow. Het voelde alsof we persoonlijk de weg naar Atlantis hadden gevonden ...

Level 5

Tijd: 15 minuten en 9 seconden

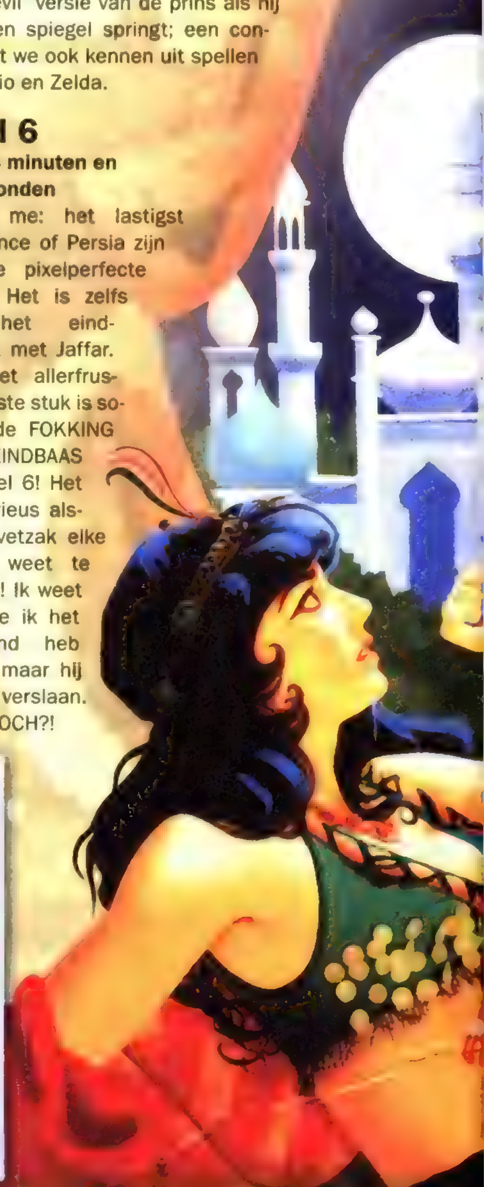
'Hé,' hoor ik je vragen, 'waarom is die prins eigenlijk hoogblond?'. Goeie! De eerste gedachte is natuurlijk een typisch gevalletje 'Hollywood-whitewashing', maar nee. Het antwoord is eigenlijk heel simpel: volgens de originele manual is onze held 'an adventurer from a foreign land'. Dat dat land nou net Zweden is, tja ...

In elk geval komt er vanaf level 4 en 5 wél kleur in de levels. Letterlijk, aangezien je de kerkers verlaat en onder in het paleis arriveert. Ik weet nog goed dat ik zwaar onder de indruk was van de fraaie Perzische architectuur. Ook ontstaat er een soort 'evil' versie van de prins als hij door een spiegel springt; een concept dat we ook kennen uit spellen als Mario en Zelda.

Level 6

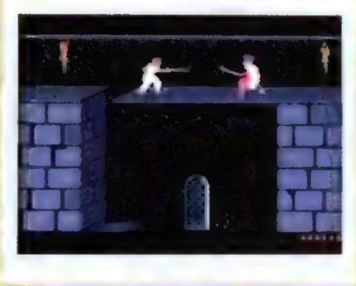
Tijd: 23 minuten en 46 seconden

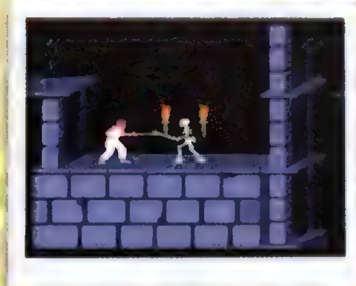
Geloof me: het lastigst aan Prince of Persia zijn niet de pixelperfecte jumps. Het is zelfs niet het eindgevecht met Jaffar. Nee, het allerfrustrerendste stuk is sowieso de FOKKING DIKKE EINDBAAS van level 6! Het lijkt serieus alsof die vetzak elke aanval weet te pareren! Ik weet niet hoe ik het als kind heb geflikt, maar hij ís te verslaan. Toch? TOCH?!









RSIA




Level 8
Tijd: 35 minuten en 12 seconden

Die prinses is wel een luxepoes, hoor. Een uur voor haar wisse dood doet ze niets anders dan een beetje op satijnen kussens loungen. Zou ze het stiekem wel prima vinden, zo lekker in dat warme paleis met Jaffar? *Wrong!* Die meid blijkt meer dan alleen een pretty face. In een van de meest ingenieuze stukjes gamedesign ooit, zien we haar voorafgaand aan level 8 met een witte muis. Wtf? Het blijkt een briljante set-up om je te helpen als je weer eens vastzit: de muis kruipt uit z'n holletje, schuifelt over een schakelaar en je kunt verder. Thanks, prinses!



Level 10, 11 en 12
Tijd: 43 minuten en 12 seconden

Oké, 17 minuten nog. Dat moet genoeg zijn, al wordt de game vanaf level 10 nog een standje pittiger. Dit is het domein van de elitesoldaten van Jaffar. Hopelijk heb je geoefend met zwaardvechten!

Level 12 heeft bijna geen vijanden, maar is om een andere reden duivels: het is één grote klim naar de top van de paleistoren. Elke misstap wordt genadeloos afgestraft. O, en dat 'bijna geen vijanden' wordt tenietgedaan door het feit dat je hier tegen de evil versie van de prins vecht. Ik ga niet spoilen hoe je hem verslaat, maar laten we het er maar op houden dat je jezelf liever geen pijn doet ...

Level 12
Tijd: 57 minuten en 25 seconden

Daar staat hij. Jaffar. Ik staar in zijn kille ogen en zie niets anders dan haat. De eerste keer was ik zó onder de indruk dat ik spontaan vergat dat ik op een losse tegel stond en 500 meter naar beneden flikkerde. Oeps!

De grootvizier blijkt een formidabel zwaardvechter en de 10 minuten die ik nog overhad verdampen in rap tempo. 7 minuten nog. 6 ... 3 ... Man, hij is te goed! Fuck. Ineens heb ik een idee: als we van positie wisselen, kan ik Jaffars eindeloze geblok en gecounter tegen hem gebruiken door 'm naar het gat te duwen waar ik de eerste keer zelf inviel.

Het lukt, en met een harde smak stort de grootvizier ter aarde. Mijn hart bonkt in mijn keel. Yes, ik heb Prince of Persia uitgespeeld!

Eindfilmpje
Tijd: 59 minuten en 59 seconden

Met een noodgang ren ik door de hal van het paleis. Daar, achter het grote stalen hek, ligt de kamer van de prinses. Het moment dat we in elkaars armen vallen is een van mijn mooiste jeugdherinneringen, net als de volgende dag dat ik op het schoolplein het mannetje was. 'Echt? Hoe heb je Jaffar verslagen? Wil je verkering?' Dat werk ...

Nu ik Prince of Persia 25 jaar na dato opnieuw heb voltooid, moet ik concluderen dat dit sprookje van duizend-en-een-nacht z'n status als klassieker absoluut verdient. Gameplay-technisch staat het als een huis en grafisch slaat het 90 procent van de moderne indies uit het park. Daarnaast wil ik de game bedanken. Ik weet zeker dat de tijds-gimmick ervoor heeft gezorgd dat ik tegenwoordig geen stress meer voel als Ed weer eens buldert waar mijn tekst blijft. ✖




Het verhaal achter ... Super Mario Galaxy



De eerste (en tot Zelda: Breath of the Wild enige) game die Jurjen in de PU ooit met een score van 100 beloonde, was Super Mario Galaxy (2007). Genoeg reden om eens in de ontstaansgeschiedenis van dat meesterwerk te duiken.

In 1996 wekte Shigeru Miyamoto zijn geesteskind Super Mario voor het eerst in drie dimensies tot leven. Super Mario 64 was een verbluffende game, waarin alleen al het rondjes rennen en sprongetjes maken in de tuin voor het kasteel van prinses Peach een groot genot was.

In 2002 verscheen de tweede 3D-Mario-game: Super Mario Sunshine, nu voor de GameCube. Dit spel gebruikte veel van wat al werkte in Super Mario 64 en voegde daar onder meer een waterspuit/jetpack-hybride en een tropisch vakantiesfeertje aan toe.

In 2004 was het tijd om aan een derde 3D-Mario-game te denken – voor het Wii-systeem dat Nintendo toen in ontwikkeling had. Als basis voor die nieuwe 3D-Mario besloot Miyamoto terug te grijpen op wat oude ideeën en een demo die nog vóór Super Mario Sunshine was gemaakt.



"Goede spelers kunnen ook proberen de normale levels op extra coole manieren te overwinnen."

SUPER MARIO 128

In 2000 demonstreerde Nintendo de kracht van de toen net onthulde GameCube met een demo genaamd Super Mario 128. De demo toonde hoe steeds meer Mario-poppetjes verschenen op een bolvormig oppervlak, tot het er 128 waren. Het idee van 'heel veel poppetjes tegelijk in beeld' verwerkte Miyamoto later in zijn Pikmin-games. Het idee van het bolvormige oppervlak werd de basis van Super Mario Galaxy. Een game die alle spelers van 5 tot 95 moest aanspreken, óók de spelers die waren afgehaakt toen Mario de sprong van 2D naar 3D maakte (bijvoorbeeld omdat ze in de 3D-omgevingen verdwaalden, misselijk werden van de camerabewegingen of moeite hadden zélf de camera te besturen).

Drie problemen die Miyamoto met Super Mario Galaxy in één klap wilde oplossen.



weetje weetje

Op Gamerankings is Super Mario Galaxy met een gemiddelde van 97,64% nog steeds de hoogst beoordeelde game ooit, ondanks recente bedreigingen van Super Mario Odyssey (97,42%) en Breath of the Wild (97,33%).

ZWAARTEKRACHT

Peinzend over het onderscheidende element van Mario-games kwam Miyamoto op het fenomeen 'zwaartekracht'. Zou daar niet iets nieuws en uitdagends mee te doen zijn?

"In oude films zag je bijvoorbeeld mensen over het plafond lopen", vertelde Miyamoto in 2007 tijdens een 'Iwata vraagt'-interview. "Het leek me geweldig om zo-iets te realiseren in een game, en ik wilde Mario ook cooler maken. Iemand kwam met de naam Super Mario Galaxy. Toen ik die titel hoorde, bedacht ik dat een bolvormig speelveld, zwaartekracht en de ruimte daar perfect bij zouden passen."

Zijn personeel was het niet meteen met hem eens. Dat ging ervan uit dat Mario een fantasy-game was; 'waarom wordt hij nu opeens sciencefiction?'

PROTOTYPE

Om zijn ideeën te demonsteren, liet Miyamoto een prototype maken. Dat vroeg hij echter niet aan zijn eigen team in Kyoto, maar aan een relatief nieuwe Nintendo-studio: het 400 kilometer verderop gevestigde Nintendo EAD Tokyo. Deze studio had tot dan toe alleen nog maar Donkey Kong: Jungle Beat voor de GameCube gemaakt,



Om de game intenser te maken, werd besloten de levensmeter van Mario niet de gebruikelijke acht, maar slechts drie segmenten te geven.



Het idee van het bolvormige oppervlak kwam uit de Super Mario 128-demo.




"Als je ver genoeg komt, vind je uitdagende expert-stages."


Miyamoto's personeel moest flink wennen aan het sciencefiction-idee.

maar Miyamoto had het volste vertrouwen in studioleider Yoshiaki Koizumi. Daar had hij namelijk al heel lang nauw mee samengewerkt, onder andere aan Super Mario Sunshine en de Mario 128-demo.
Koizumi, ook in een interview met Iwata: "Ik wilde na Donkey Kong Jungle Beat eigenlijk iets soortgelijks ontwikkelen met nieuwe personages, maar Miyamoto vroeg of ik niet iets groters wilde maken. Een nieuwe Mario."
In zo'n drie maanden tijd maakte het team van Koizumi een prototype waarin Mario rondom een planeet kon rennen en springen. "Het zag eruit als een zeer minimale versie van het uiteindelijke Super Mario Galaxy", aldus Koizumi. "Daarmee is de ontwikkeling begonnen."



weetje weetje

De transformatie naar Bee-Mario was oorspronkelijk bedacht als het gevolg van een vloek die Mario's bewegingen beperkte.

DRAAIAANVAL

Door Mario rond bolvormige objecten te laten bewegen, werden diverse problemen die sommige spelers bij vorige 3D-Mario's hadden opgelost. Zo kon je rennend rondom een planeet onmogelijk de weg kwijtraken en zorgde het team ervoor dat altijd duidelijk was waar je als volgende locatie naartoe moest. Ondertussen volgde de camera Mario van bovenaf, voor een rustiger overzicht waarin je niet zelf de camera hoefde te draaien.
Uiteraard bracht deze nieuwe opzet ook de nodige problemen met zich mee. Koizumi: "Het bleek op zo'n bolvormige ondergrond behoorlijk lastig om precies op vijanden te springen. Daarom hebben we Mario een nieuwe move gegeven: de draaiaanval. Daarmee kun je een vijand bewusteloos beuken, zodat je vervolgens de tijd kunt nemen om erbovenop te springen."

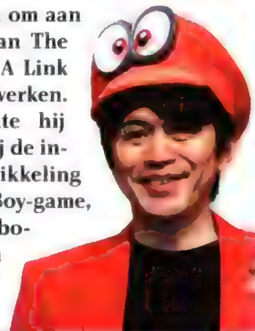


TOKIO-KYOTO

Terwijl het team van Koizumi in Tokio aan de game werkte, volgde Miyamoto de ontwikkeling vanuit Kyoto. Koizumi: "We hadden het zo opgezet dat hij elke verandering in de game daar meteen kon testen."
De oude wijze Miyamoto kwam via e-mail dagelijks met kritiek, wensen, nieuwe ideeën en kleine aanpassingen. "Zo kwam hij met het idee dat je de draaiaanval niet zo vaak als je maar wilde kon gebruiken, maar dat je na gebruik even moest wachten om op andere manieren met de vijanden te dealen. Dat maakte de game ook echt veel leuker."
Een andere wens van Miyamoto was een co-op-stand voor twee spelers. "We probeerden eerst een co-op-game te maken waarin beide spelers hetzelfde konden doen," aldus Koizumi, "maar dat werkte niet echt. Het was Miyamoto's idee om de tweede speler een heel andere, ondersteunende rol te geven. Nu kan een ervaren speler bijvoorbeeld een beginnende speler helpen door de rollende rotsblokken stil te zetten."

KOIZUMI

Yoshiaki Koizumi kreeg na zijn geslaagde rol als director van Super Mario Galaxy de rol van producer voor de 3D-Mario's die volgden: Super Mario Galaxy 2, Super Mario 3D Land, Super Mario 3D World en Super Mario Odyssey. Niet gek, voor iemand die eigenlijk filmregisseur wilde worden en in april 1999 bij Nintendo werd aangenomen om aan de handleiding van The Legend of Zelda: A Link to the Past te werken. Uiteindelijk raakte hij toch betrokken bij de inhoudelijke ontwikkeling van die Game Boy-game, en bedacht hij bovendien een van de mooiste Zelda-verhalen ooit.



VERSCHILLENDE MANIEREN

In het streven de game voor iedereen toegankelijk te maken, was de game aanvankelijk iets te makkelijk naar de smaak van Miyamoto. "Hij zei dat de game niet intens genoeg was", herinnert Koizumi zich. "Daarom hebben we besloten de levensmeter van Mario niet de gebruikelijke acht, maar slechts drie segmenten te geven."
Ook moest het mogelijk worden de game op verschillende manieren te spelen. "Als je ver genoeg komt, vind je uitdagende expert-stages. En goede spelers kunnen ook proberen de normale levels op extra coole manieren te overwinnen. Zo speelt elke speler de game op zijn eigen wijze."

VERBEELDING

Uiteraard waren Miyamoto en Koizumi niet de enige twee personen die met ideeën voor Super Mario Galaxy kwamen. Alle leden van het team in Tokio werd gevraagd ideeën te spuwen. Door de structuur met planeten, die eigenlijk allemaal kleine, opzichzelfstaande gameplay-eilandjes werden, konden de ontwikkelaars hun verbeelding helemaal de vrije loop laten.
Zo zweef je het ene moment als Boo-Mario door een Luigi's Mansion-achtig spookhuis, terwijl je het volgende met Mario op een bal over een hindernisbaan rolt, of als Bee-Mario langs honingraten vliegt, of als een moeilijk bestuurbare springveer over blokken stuitert.
Het draagt allemaal bij aan een game die qua verrassende transformaties, maffe werelden en uitbundig speelplezier niet te overtreffen leek ... totdat Super Mario Odyssey verscheen. Maar dat is weer een ander verhaal. ✖


Toen Miyamoto de naam Super Mario Galaxy hoorde, bedacht hij dat een bolvormig speelveld, zwaartekracht en de ruimte daar perfect bij zouden passen.

TOP TIEN

EASTER EGGS IN GAMES

Easter eggs worden ze genoemd: goed verstopte, verrassende grapjes die eigenlijk niet binnen de context van de game passen. Jurjen verzamelde de tien leukste in moderne games en vertelt niet exact waar ze zitten, zodat jij deze 'eieren' de komende paasdagen zelf kunt zoeken.



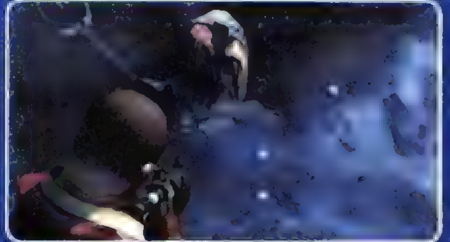
10 DRAKE IN CRASH

Als eerbetoon aan Naughty Dog, de scheppers van Crash Bandicoot, heeft Vicarious Visions een portret van Nathan Drake (uit Uncharted, die andere gameserie van Naughty Dog) in hun remake Crash N. Sane Trilogy verstopt.



9 ALIEN IN GTA V

GTA V zit vol kleine geintjes en referenties naar games en andere nerd-culture. Een van de tofste is de ingevroren alien die je ergens onder een brug kunt vinden als je in de proloog van de game een kleine omweg maakt.



8 TARDIS IN ASSASSIN'S CREED ORIGINS

De Tardis is de tijdreismachine uit Doctor Who, maar dat wist je natuurlijk al. Wat je misschien níet wist, is dat je een versteende versie van deze Tardis kunt vinden in de nieuwste Assassin's Creed. Ga maar eens duiken nabij Letopolis.



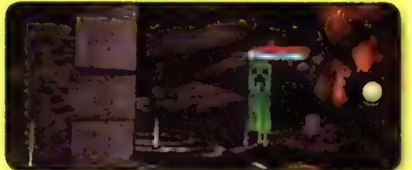
7 DEATH STRANDING IN HORIZON: ZERO DAWN

Hideo Kojima's bizarre nieuwe game Death Stranding wordt gebouwd op basis van de engine die Guerrilla Games maakte voor Horizon: Zero Dawn. Als voorproefje op Kojima's nieuwste, kun je in Zero Dawn alvast op zoek drie Stranded-items.



6 CREEPERS IN BORDERLANDS 2

Een oudje deze, maar wel leuk: in de verlaten mijntunnels van Caustic Caverns kun je op zoek naar een kamer vol Creepers, die we uiteraard kennen uit Minecraft. Er zijn ook breekbare blokken met verrassende loot, dus zeker het opstarten van dit oudje (nog) eens waard.



5 DANSENDE KATTEN IN TACOMA

Als je het avontuur in ruimteschip Tacoma hebt voltooid, heb je heel wat vreemde dingen beleefd. Maar het mafste moet nog komen: dansende katten! Het enige wat je daarvoor moet doen, is een schedel vinden en deze door een basketring gooien.



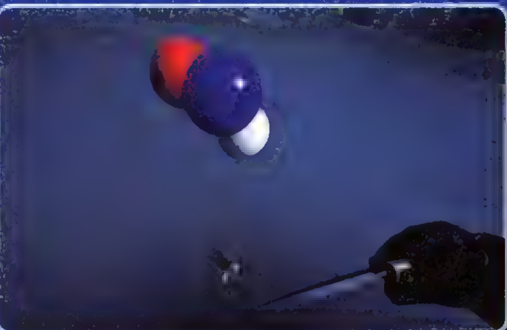


4 SOUL REAVER IN TOMB RAIDER

Crystal Dynamics doet tegenwoordig goede zaken met de Tomb Raider-games, vroeger waren ze vooral bekend van de Legacy of Kain-spellen. Dus kun je de iconische Soul Reaver uit die game in Rise of the Tomb Raider vinden.

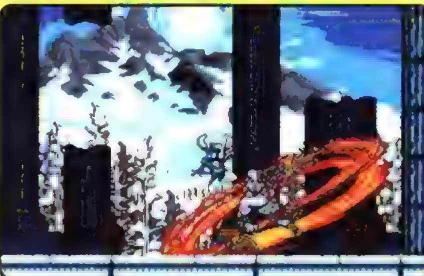
3 BALLONHUIS IN BATTLEFIELD 1

Als je de They Shall Not Pass-DLC bezit, kun je in Battlefield 1 op zoek naar een ballonhuis dat sterk doet denken aan dat uit de Pixar-film Up! Ga naar Verdun Heights en raak de wijnflessen en windhaantjes in de juiste volgorde om dit geheim te openbaren.



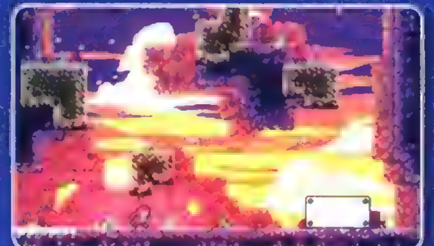
2 KRATOS IN SHOVEL KNIGHT

In dit spelletje is het behoorlijk pittig om Kratos als zwervende eindbaas te unlocken ... maar het kán wel! Tenminste, in de Sony-versies van de game. Spelers met de Xbox- of pc-versie kunnen dan weer op zoek naar de Battletoads. Over pittige games gesproken ...



1 WIT MARIO-BLOK IN CELESTE

In de recente indie-platformer Celeste (check mijn lofzang in Ook Gespeeld, PU03) kun je ergens in Chapter 4 een wit blok vinden dat verdomd veel lijkt op die ene uit Super Mario Bros. 3. En je kunt er dezelfde truc mee uithalen om 'in de achtergrond' te komen!





LET'S PARTY!

MAROONERS

Deze keer bedacht Martin een game die Ed op het lijf geschreven zou moeten zijn, want iedereen kent onze eindbaas natuurlijk als een immer goedgemutste vrolijke Frans die graag samen met anderen gamet. Tijd dus voor een heuse partygame!

Nou, daar ben ik effe lekker mee: of ik deze maand een partygame wilde gaan spelen, en omdat de jongens op de redactie 'te druk' waren (dat kan niet anders dan gelogen zijn), moest ik m'n tegenstanders maar online gaan zoeken. Op zich niet zo'n probleem; ik speel liever tegen onbekenden dan met een ruftende Wouter naast me op de bank, alleen loop je natuurlijk wel het gevaar dat je joint met gasten wiens dagbesteding al tijden bestaat uit het spelen van de game die jij net voor het eerst van je leven opstart. Maar ja, je hebt je eigen veelgelezen en hooggewaardeerde gamerubriek (kuch) of je hebt 'm niet, dus Marooners opgestart en gaan met die hindoestaan ... of holbewoner of vrouwelijke piraat of Viking of welk figuurtje je ook maar kiest.

Giga scherm

Voor deze gelegenheid had Martin de game geïnstalleerd op het nieuwe 65inch-megascherm, en na een paar uur spelen op dat ding, ben ik er helemaal verliefd op geworden. Ik zit er inmiddels zelfs serieus over na te denken er ook zo eentje aan te schaffen, al is het natuurlijk even afwachten of ie wel m'n huis in past ;-)
Nu is Marooners niet echt een game die het van z'n grafische pracht moet hebben, toch maakt zo'n enorme beeldbuis de ervaring echt intenser, dus kun je nagaan hoe dat met een game als CoD WOII moet zijn of New Style Boutique 3!

Muntjes verzamelen

Marooners is overigens al anderhalf jaar geleden voor de pc uitgekomen, maar sinds vorige maand is ie er ook voor PS4 en Xbox One.
De opzet van de Chaos mode is als volgt: je speelt per speelronde (met twee tot zes personen) gedurende een tiental seconden telkens weer een andere minigame. En elke game blijft steeds weer langskomen tot er in die afzonderlijke game niemand meer over is. Als in alle minigames iedereen is uitgeschakeld, is de ronde ten einde. (In de Lineair mode maak je elke afzonderlijke minigame helemaal af tot er een winnaar is.)





Je moet in alle minigames zoveel mogelijk muntjes verzamelen, terwijl je ondertussen moet voorkomen dat je geplet wordt door vallende stenen of van een platform wordt gestompt door een van je tegenstanders of van het scherm verdwijnt omdat je te langzaam bent of slachtoffer wordt van een explosie enzovoort. Zo lang je overleeft, kun je muntjes verzamelen.
Er zijn een 25 spelletjes in totaal, maar per speelronde komen er slechts een stuk of acht voorbij. Frustrerend is, dat als je als eerste afvalt in een spelletje, je alleen maar kunt toekijken hoe de overgebleven spelers lekker muntjes blijven verzamelen in die minigame. En dat doen ze dus elke keer dat die game in de speelronde langs blijft komen, net zolang tot iedereen af is.
Als je m'n uitleg ietwat verwarrend vindt, dan is dat geheel in lijn met de game, want het is chaos troef. Wanneer de minigame begint, gebeurt het soms zelfs dat je niet meteen ziet welk poppetje jij bent ... maar als je betere ogen en een sneller reactievermogen hebt dan ik (niet geheel ondenkbaar) zal dat probleem zich minder vaak voordoen.

Geluk én skills

Bij het spelen van de minigames komt een dosis geluk kijken, anders kan ik niet verklaren dat ik in m'n tweede online potje al als overall winnaar op het hoogste platform stond, maar skills zijn belangrijker, anders kan ik niet verklaren dat alle overige potjes gedurende de rest van de dag steeds door dezelfde persoon gewonnen werden.
Marooners lijkt me een leuke game voor effe tussendoor online of samen met wat vrienden op de bank, dus voldoet ie aan de belangrijkste eis waar een partygame aan moet voldoen. Toch is de gameplay wat mij betreft te eendimensionaal om er een hele avond voor in te plannen, zelfs met een paar gezellig ruftende collega's naast je op de bank ... ✖



Tja, als je een échte explosie wilt, moet je een bom laten afgaan in een mijn.



REVIEW



BRASS TACTICS

Ontwikkelaar Hidden Path Entertainment heeft met Defense Grid al laten zien dat RTS-games heel goed werken in VR. Met Brass Tactics doen de devs er een flinke schep bovenop.

Hidden Path komt met een table-top RTS-game met grote arena's waar je het alleen of via co-op opneemt tegen vijanden in de campaign mode, of tegen andere spelers in multiplayer. En ja, tot mijn verbazing is dat verdomd leuk om te doen! Het doel in Brass Tactics is om zo veel mogelijk plekken van de map te veroveren om resources binnen te trekken. Die resources heb je nodig om je leger en je kasteel te upgraden, zodat je het kasteel van de tegenstander kunt overmeesteren. Je moet dus snel handelen, maar ook tactisch spelen, aangezien je altijd van elkaar kunt zien waar je mee bezig bent. Er zijn een hoop verschillende army classes en je zult een zo effectief mogelijk leger moeten samenstellen om het kasteel van je tegenstander te slopen.

Verslavend

De game begint vrij onschuldig met een uitgebreide tutorial in de eerste levels, maar daarna wordt het al snel pittig, hectisch, spannend, maar vooral ook ontzettend uitdagend en verslavend. Er wordt fantastisch gebruikgemaakt van de Oculus Touch-controllers, waarbij je jezelf als het ware over de tafel kunt trekken om je troepen aan te sturen. Hoewel de arena's best groot zijn, blijft het hierdoor overzichtelijk en weet je exact waar je troepen zich bevinden.



Ik heb in Brass Tactics de leukste co-op-ervaring in VR tot nu toe gehad. Het is meesterlijk om samen te kunnen overleggen en de hele map te verkennen, en het gebruik van de Oculus-avatars in de game maakt het feest compleet. Ik kan me voorstellen dat VR-enthousiastelingen de game nog maandenlang online en in co-op zullen spelen – het is fantastisch!

Simplistisch

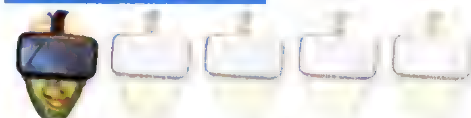
Wat tegenvalt is de lengte van de campaign mode, en dat er eigenlijk niet echt een verhaal in de game zit. Je wil elke match winnen, maar waarom wordt eigenlijk nooit duidelijk. Daarnaast ben ik bang dat de doorgewinterde RTS-fans het spel wat simplistisch zullen vinden. De game is laagdrempelig en gaat dan ook meer om de ervaring tijdens het spelen dan om diepgaande hardcore RTS-elementen. Sowieso is Brass Tactics wat meer actiegericht dan de meeste RTS-games.

Je kunt me absoluut geen groot fan van RTS-games noemen, maar met Brass Tactics heb ik me kostelijk vermaakt. Er had iets meer content en een wat uitgebreidere Campaign mode in gemogen, maar de gameplay is supertof en in multiplayer praktisch eeuwig houdbaar. Brass Tactics is een absolute VR-must-have!

SCORE:



KOTSGEHALTE:



HOLOLENS 2



De afgelopen maanden waren er sterke geruchten dat Microsoft zou stoppen met het ontwikkelen van Hololens, de augmented reality-headset. Maar wees niet gevreesd: er is ook goed nieuws!

Intel stopte enige tijd geleden al met de ontwikkeling van de custom cpu-chip voor Hololens, en ook andere fabrikanten gaven aan op te houden met de productie van onderdelen voor Hololens. Dat komt echter niet omdat het hele project is geschrapt, maar omdat Microsoft hard werkt aan een gloednieuwe AR-headset: de Hololens 2.

Cloud-toegang

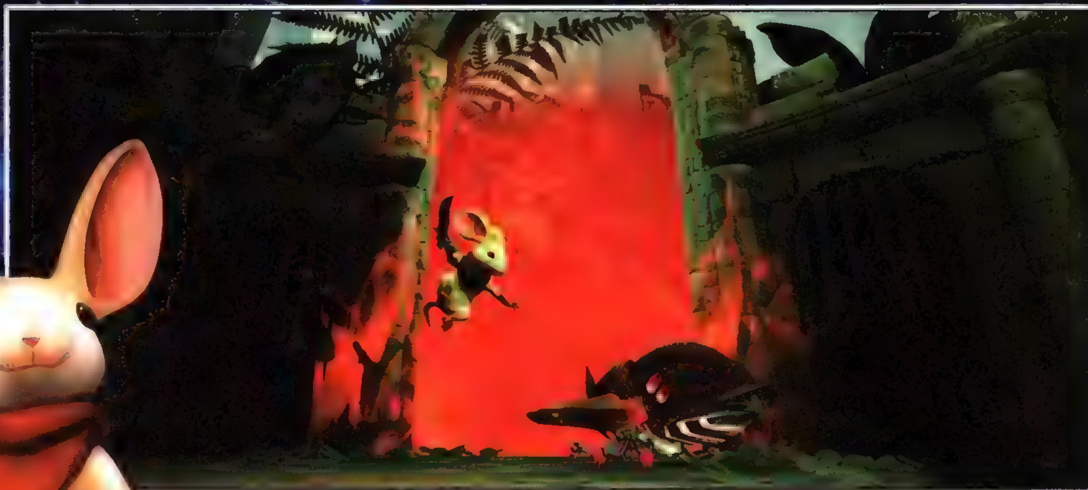
Volgens Microsoft wordt er hard gewerkt aan een gloednieuwe chip voor Hololens, die nog veel beter moet worden in het inschatten van zijn omgevingen en die bovendien aan de cloud kan worden gekoppeld voor nog meer computing power. Een beetje wat Microsoft dus van plan was met de Xbox One, maar eigenlijk nooit van de grond kreeg.

Sparen maar!

Volgens geruchten werkt Microsoft nu al ruim een jaar aan de nieuwe Hololens en moet de headset eind dit jaar al beschikbaar zijn – in elk geval voor ontwikkelaars. Dat zou betekenen dat we dit jaar niet alleen een nieuwe Hololens krijgen, maar ook nog twee nieuwe Oculus-headsets en de HTC Vive Pro! Mijn bankrekening begint nu alweer luid te protesteren ...

REVIEW

MOSS



Al sinds de aankondiging staat Moss bij mij op de radar. Dit soort third-person-avonturen komt tot leven in VR, omdat je als speler als het ware de gamewereld inkijkt door zelf met je hoofd de camera te besturen.

In Moss wordt daar extra leuk gebruik van gemaakt, aangezien je niet alleen de camera bent, maar ook een personage. Moss is een adventure/puzzelgame met een vleugje platforming waarin je een muisje genaamd Quill bestuurt. Je moet het muisje door de levels zien te loodsen en dat doe je volledig zelf met de controller en de linkerstick. Tot zover geen verrassingen, maar je bent als speler tegelijkertijd een gigantisch wezen dat invloed op de wereld kan uitoefenen. Zo kun je bijvoorbeeld rotsblokken voor Quill aan de kant schuiven. Het leuke is dat Quill jou ook echt als gamepersonage ziet en met je probeert te communiceren – maar daar ga ik verder niets over verklappen.



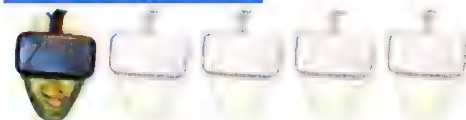
Emotioneel

De game heeft zo z'n magische momenten, waarin gameplay en de interactie met Quill briljant samenkomen. Ook het verhaal, andere personages en de algehele grafische stijl zijn charmant. De puzzels zijn niet allemaal even boeiend en het merendeel hebben we al eens eerder voorbij zien komen. Maar de manier waarop jij als oppermachtig wezen een band vormt met een schattig en dapper muisje, is fantastisch uitgewerkt en zorgt al snel voor een vermakelijk en zelfs emotioneel avontuur.

SCORE:



KOTSGEHALTE:



REVIEW

SPRINT VECTOR





Stel je een game voor die bestaat uit Mario Kart, WipEout en Mirror's Edge en je krijgt Sprint Vector van ontwikkelaar Survios.

Sprint Vector is een racegame, maar in plaats van dat je in een voertuig zit, rén je over de tracks. Dit doe je door je armen heen en weer te bewegen, zoals je in het echt ook zou doen als je rent. Je strekt je arm uit, drukt de trigger in op je motion controller en zwaait je arm langs je lichaam naar achteren. Dat hoef je niet als een dwaas te doen, want het gaat meer om de flow. Toch is Sprint Vector een behoorlijk vermoeiende game, aangezien de game niet alleen maar bestaat uit rennen, maar ook uit het ontwijken van objecten op de track, het maken van jumps, het driften in bochten en – het belangrijkst van alles – het gebruikmaken van wapens!

Sweat baby sweat

Dit maakt de game behoorlijk hectisch, en al na twee minuten spoot het zweet met bakken tegelijk uit m'n poriën. Normaal gesproken ben ik bepaald geen fan van dit soort actieve games, maar Sprint Vector is spectaculair en de lichamelijke inspanning geeft zowaar voldoening. Het is een beetje hetzelfde principe als in Space Pirate Trainer, waarbij je dat zweet in je bilnaad voor lief neemt omdat je te hard geniet van de explosieve actie midden in je gezicht. Sprint Vector had wel wat meer content kunnen krijgen als het gaat om gamemodes en tracks, en het is duidelijk een game voor VR-gevorderden, want lang niet iedereen zal overweg kunnen met de snelheid waarmee je over de tracks rent. Verder is het een topper, zeker als je stiekem – net als ik – wel wat lichaamsbeweging kunt gebruiken. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



RACEGAMES SPELEN MET CONTROLLER IS BEHELPEN

3X STUREN VOOR EEN REDELIJKE PRIJS



Er worden flinke stappen gemaakt als het gaat om de kwaliteit van racegames, en het wordt steeds meer een belediging om deze games met een controller te spelen. Om het maximale uit racegames te halen, heb je een stuur nodig! Florian geeft je de beste opties.

FEEDBACK

Een goed racestuurtje is niet goedkoop. Er zijn absoluut betaalbare alternatieven verkrijgbaar, maar bij dit soort hardware geldt absoluut de slogan 'you get what you pay for.' Natuurlijk kun je ook met een stuur van honderd euro leuk een paar rondjes in je favoriete racegame rijden, maar het verschil met de stuurtjes in deze special is enorm, en daarbij draait het allemaal om de feedback.

De motor van de steering wheels base is enorm belangrijk, omdat die voor de feedback zorgt en je input geeft tijdens het racen. De base moet hiervoor behoorlijk krachtig zijn, zodat je echt elk hobbeltje in het stuur voelt. De goedkopere stuurtjes missen de power om echt goede feedback te geven, en dat is juist wat het racen met een stuur zo vet maakt. Zonder die feedback kun je bijna net zo goed alsnog met een controller spelen.

Daar komt bij dat de goedkopere stuurtjes na intensiever gebruik al snel 'lam draaien' en er dan helemáál niets meer van de feedback overblijft. Doe het niet en spaar effe door. Het prijsverschil is groot, maar goede technologie kost nu eenmaal een hoop knaken.

TECHNIEK

Bij de betere racesturen wordt gewerkt met twee verschillende technieken in de base. Er is een techniek die met tandwielen werkt en de ander werkt met elastische banden. De ene techniek is niet per se beter dan de andere, maar het werkt wel compleet anders – en ik heb een duidelijke voorkeur voor de elastische banden.

Bij tandwielen voel je letterlijk elke kartel in je stuur. In een bocht merk je dat niet, want dan verschuiven de kartels heel snel, maar in een flauwe bocht of bij lichte correcties voel je het tandwiel verschuiven. Daar komt bij dat dit systeem behoorlijk wat herrie maakt. Als je het geluid van de game lekker hard hebt staan, hoor je het amper, maar een rondje rijden terwijl je vriend of vriendin naast je ligt te slapen, zal waarschijnlijk uitdraaien op een flinke woordenwisseling. Bij tandwielen komt de feedback en het gevoel van tegensturen bovendien in kleine stapjes, wat op zich prima werkt, maar met banden gaat het soepeler en voelt het meer zoals in een echte auto. Probeer vooral zelf meerdere verschillende sturen en voel het verschil in de systemen. Logitech is bijvoorbeeld fan van tandwielen, terwijl Thrustmaster zich op banden richt.

SET-UP

In een perfecte wereld heb je naast een stuur en pedalen ook nog een hele setup met een PlaySeat. Het zitten in een stevige constructie met een kuipstoeltje en het scherm voor je snufferd geeft de ultieme ervaring, maar als je daar geen ruimte of geld voor hebt, bieden de meeste stuurtjes wel andere opties. Er zitten vaak verschillende klemmen bij, waardoor je het stuur op een willekeurige tafel kunt bevestigen.

Het gaat er uiteindelijk om dat je een zo stevig mogelijke ondergrond hebt voor je stuur. Doe dit dus niet op een glazen tafel, want daar ga je met de kracht die de base heeft gegarandeerd doorheen.

Zorg er daarnaast voor dat je de pedalen op de grond kunt vastzetten. Er zitten meestal rubber doppen onder om de pedalen op z'n plek te houden, maar bij een noodstop schop je ze sowieso weg. Zet desnoods iets tussen de pedalen en de muur om ze klem te zetten.







LOGITECH

Logitech heeft de G29 voor de pc en PlayStation 4, en de G920 voor de Xbox One en pc. Het is de nieuwste generatie base van Logitech met een nieuw tandwielsysteem dat heel goed z'n best doet om genoemde 'nadelen' op te lossen. De stapjes tussen de kartels zijn korter dan normaal en maken minder herrie, maar het houdt de typische eigenschappen van dit soort systemen.
De afwerking is top, met grote knoppen, stoere logo's, leds en een leerachtige finish.
De G29/G920 is een kwalitatief goed stuur en – niet geheel onbelangrijk – ook de standaard bijgeleverde pedalen zijn prima. Het zijn er drie, dus ook de koppeling kun je standaard gebruiken, in tegenstelling tot de concurrentie waar je vaak alleen maar een gas- en rempedaal als standaard krijgt.
Tot slot is de prijs van de G29/G920 best nog aantrekkelijk, en dat maakt het een goede deal en een prima optie voor gamers die hun racing-skills naar een hoger niveau willen tillen, maar daar niet meteen een lening voor af willen sluiten.
Prijs: € 259,-





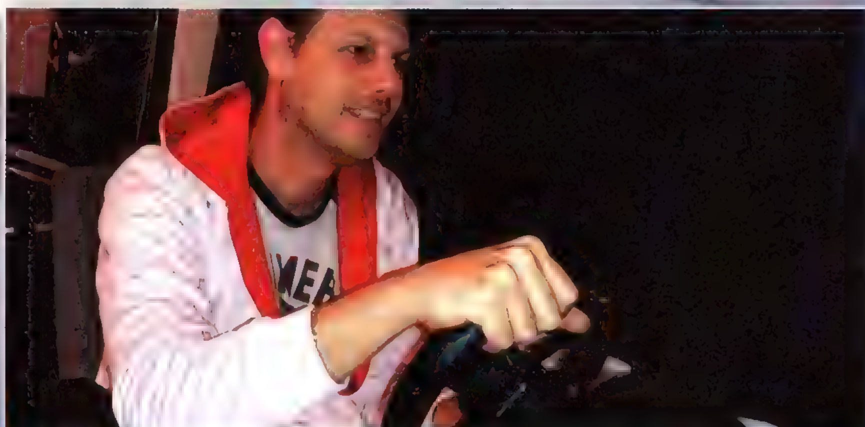
MAD CATZ

Officieel bestaat Mad Catz niet meer, maar voordat het merk werd opgeheven, bracht het nog effe snel een stuur uit – exclusief voor Xbox One en pc. Het is het Pro Racing Force Feedback Wheel en die is nu nog steeds redelijk goed verkrijgbaar, hoewel het stuur al twee jaar uit productie is. Laat je daar niet door afschrikken, want je kunt nog steeds gebruikmaken van de garantie en het is bovendien een stuur dat hoog op je verlanglijstje moet staan als je je racegames op een Xbox One speelt.
De base van de Mad Catz is superstevig, gemaakt van aluminium in plaats van plastic (zoals bij de concurrentie) en kan gemakkelijk aan een tafel worden gemonteerd. Ook de pedalen zijn lekker zwaar en stevig, en zijn zo'n beetje de enige die zonder extra hulpmiddelen blijven staan.
Wat wel een beetje tegenvalt, is de kracht van de base voor de feedback. Trillingen komen minder goed over in vergelijking met andere sturen, en dat is vooral bij rallygames goed merkbaar.
Prijs: € 359,-

THRUSTMASTER

Thrustmaster heeft veel verschillende sturen in de aanbieding: van instap tot high-end. De T300RS voor de PS4 (TX voor de Xbox One) is *by far* het beste allround-stuur, met een mooie afwerking en vooral een krachtige base, die zorgt voor meesterlijke feedback.
Ik speel zelf nu al een aantal jaar met de Thrustmaster T300RS en alleen de allerduurste sturen zijn van een nog hoger niveau, maar daar betaal je dan ook voor. Het verschil zit 'm vooral in de afwerking, en niet zozeer in de feedback die je krijgt, want in dat opzicht kan de T300RS zich gewoon meten met de beste sturen op de markt.
Een nadeel is wel dat de standaardpedalen een beetje simpel zijn, en het zijn er maar twee. Je kunt er betere pedalen bij kopen, maar daar betaal je dan weer 120 euro extra voor. Maar zelfs met dat nadeel is de T300RS/TX de beste allround-optie.
Prijs: € 349,-





NOG MEER?

Jazeker, er zijn meer fabrikanten met stuurtjes, maar die richten zich vooral op de super high-end, zoals Fanatec. Dat zijn kwalitatief de allerbeste, met de mooiste details, gebruikte materialen en state of the art force-feedbacksystemen. Ze zijn eigenlijk bedoeld voor de grootste hardcore racefans met een volledige racing simulator set-up. Ooit heb ik ook zo'n setup van een paar duizend euro thuis staan, maar tot die tijd vermaak ik me prima met de Thrustmaster T300RS. ✖



BOARD VOOR JE KOP

Simon heeft vier vrienden die net zo weinig van boardgames weten als hij. Dus gaan ze boardgames spelen. Eén keer in de maand. Gewoon, omdat het kan.

RISK: STAR WARS EDITION



LIJDEND VOORWERP

Risk: Star Wars Edition. Oftewel, het beste bordspel aller tijden (feit), maar dan in stukken gehakt, overgoten met een dikke Star Wars-saus en weer opnieuw in elkaar gezet door dezelfde persoon die Yoda praten Engels leren heeft.

WAT IS HET?

Eigenlijk is het allesbehalve Risk, wat vrij verrassend is. Het speelbord is opgehakt in drie stukken en twee teams. Eén team speelt met de rebellen, het andere team stapt in de laarzen van de Imperials. De zijkanten van het bord vormen twee strijdtonelen: aan de ene kant vechten Luke Skywalker en Darth Vader tegen elkaar, aan de andere kant moeten rebellen een pad zien af te leggen om de schilden van de Death Star uit te schakelen. Als dit eenmaal gebeurd is, wordt het centrum van het bord plotseling relevant. Hier ligt namelijk de ruimtekaart, met in het midden de Death Star. Als de rebellen die weten te raken, winnen ze de pot. Spoiler: dit gebeurt. Elke. Ronde. Weer.

DE NOOB-TEST

Het is effe wennen om een game te spelen die zich op drie verschillende gebieden afspeelt, maar het is een dynamiek die goed zou kunnen werken. Door middel van het spelen van kaarten bepaalt een team welke zetten ze doen. Gebruiken ze deze beurt om Skywalker/Vader aan te vallen? Om te vorderen op het pad richting de schilden van de Death Star? Of wordt er gekozen voor verplaatsing van de vloot op de ruimtekaart? Vooral als je twee tegen twee speelt, zou het een interessant tactisch steekspel kunnen worden, omdat je tegenstander twee beurten verder is voordat jouw team de gekozen tactieken kan bijsturen. Dat klinkt als een hoop gedoe, maar Risk: Star Wars doorstaat de Noobtest met verve; op wat onduidelijk opgetekende nuances na (verwacht af en toe wat discussie over hoe een regel precies gelezen moet worden) is de algemene opzet vrij snel duidelijk.

SPELEN MAAR!

POT 1: Van tactiek is nog weinig sprake en beide teams rommelen maar wat aan. Ik zit met vriend A in het kamp van de Imperials en het enige wat we hoeven doen, is het beschermen van de Death Star. Af en toe verplaatsen we wat schepen, soms vallen we Luke Skywalker aan en een beurt daarna proberen we te verhinderen dat de rebellen de schilden van de Death Star ontmantelen. We dobbelen oerslecht, maar Vriend B en C doen het als rebellen niet veel beter of anders. Totdat ze plotseling het hele pad afleggen dat nodig is om de schilden te ontmantelen en in de daaropvolgende beurt direct de Death Star aanvallen. Huh, dat ging heel rap mis! Maar oké, nu hebben we het allemaal door: tijd voor ronde 2!

> **"Koop dit echt nooit. En heb je dat al gedaan, verbrand het dan!"**

POT 2: De rebellen, vriendelijk als ze zijn, stellen voor om te ruilen. Vriend A en ik, trots als we zijn, weigeren natuurlijk. Deze keer weten we wat we moeten doen! We hebben bedacht dat het gevecht tussen Skywalker/Vader echt totaal geen zin heeft omdat het meer beurten kost dan dat het oplevert. Die beurten hebben we hard nodig om én onze Death Star op tijd te omsingelen, én de rebellen zo veel mogelijk te hinderen in hun pad richting schilden. Onze tactiek slaagt met vlag en wimpel ... NOT! Binnen twintig minuten staan de rebellen alweer aan de poorten te kloppen, ze vallen onze schilden aan en de Death Star wordt opnieuw neergehaald.

POT 3: Pot 3 is een apart beestje, want er zitten nu vier gasten aan tafel met hetzelfde doel. We hebben de regels tien keer bekeken en besloten dat het spel kapot is. Het is veel te makkelijk voor de rebellen om de schilden snel neer te halen, waarna ze nog maar één keer de Death Star hoeven aan te vallen. Je kunt ze afremmen, maar nooit stoppen. En zelfs als ze héél slecht gooien, bereiken ze nog altijd eerder de schilden dan dat je als Imperials een beschermende haag om je Death Star kunt positioneren. We spreken dus af dat we het Skywalker/Vader-gevecht laten voor wat het is, de rebellen focussen puur op de schilden (en dus de winst) en de Imperials richten zich puur op het afstoppen van dat plan. Spannend! Tien minuten later is de pot alweer voorbij. De rebellen hebben gewonnen. Wat. Een. Schijtgame. ✖

SIMON ZEGT



Risk: Star Wars is echt de grootste aanfluiting die ooit op mijn tafel gelegen heeft. Het spel is kapot en het is uitermate frustrerend om te beseffen dat de makers dit moeten hebben geweten. Vier idioten hebben er twee potten voor nodig om te zien dat de balans volledig naar de klote is en dat telkens weer dezelfde zijde wint, als ze weten waar ze mee bezig zijn. Koop dit echt nooit. En heb je dat al gedaan, verbrand het dan!

BASICS

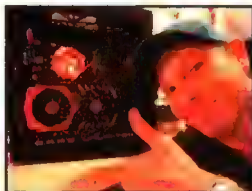
RISK: STAR WARS EDITION
PRIJS: € 34
2-4 SPELERS
SPEELDUUR: 10 MINUTEN

IK GEEF DEZE GAME:





FLORIANS HARDWAREHOEK



In de Hardwarehoek van deze maand is Florian onder de indruk van een mechanisch toetsenbord van HyperX, heeft hij haat én liefde voor een headset van Asus en belt hij in stijl met een limited edition OnePlus 5T.

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

HYPERX

Alloy Elite

Als je op zoek bent naar een degelijk Cherry-toetsenbord heeft HyperX de (bijna) perfecte optie voor je in petto: de Alloy Elite Mechanical Gaming Keyboard. Ik heb de Cherry MX Blue getest en de feedback van de toetsen is fantastisch. Het toetsenbord is ook beschikbaar met Cherry MX Red-keys, voor als je gek wordt van de 'klikjes' van de Blue-keys. Niet alleen gamen maar ook het tikken van tekst is trouwens heerlijk met dit soort hoogwaardige toetsenborden.
De Alloy Elite blinkt uit door zijn degelijke design, stevigheid en algemene bouwkwaliteit. De rode leds zullen echter niet iedereen aanspreken en het andere nadeel is dat er geen software is voor het toetsenbord. Zodoende is het een plug & play-product, maar het betekent ook dat je geen settings kunt maken voor je toetsen of gebruik kunt maken van macro's. Iets meer opties hadden het toetsenbord compleet gemaakt. Toch blijft het een van de betere toetsenborden die ik de laatste tijd onder m'n vingers heb gehad. De Alloy Elite is van hoge kwaliteit en dat voel je met elke tik die je doet – of dat nu in games is of in een Word-document.

PRIJS: € 139

ASUS

ROG Strix Fusion 500

De ROG Strix Fusion 500-headset van ASUS doet een heleboel goed. De bouwkwaliteit is top en het design is met verchroomde en zelfs goudkleurige accenten erg stijlvol. Daarnaast zitten er leds in de headset verwerkt, waardoor je beide cups een kleur kunt geven en heeft de Fusion 500 maar één fysieke knop voor virtual surround, aangezien de rest wordt bestuurd via touch inputs op de cup. Ik heb zelden zo'n vette headset gezien en ASUS zet hiermee een nieuwe standaard.
Ook het geluid is prima dankzij de 50mm-drivers en – nog indrukwekkender – de ingebouwde versterker. In tegenstelling tot andere headsets zit de versterker in de headset zelf in plaats van in losse software op je pc. De Fusion 500 geeft hierdoor vanzelf het beste geluid mogelijk, ongeacht de bron die je gebruikt. Nadeel is wel dat je zelf helemaal niets kunt aanpassen aan de settings. Zo klinkt de headset met zijn dikke bass en middentonen voor dat bombastische effect absoluut meesterlijk in games, maar voor alleen muziek is het allemaal een beetje te veel van het goede.
Het grootste nadeel is dat de headset niet draadloos is omdat de versterker stroom gebruikt. Er zit ook geen mini-jack-aansluiting op, waardoor je verplicht bent de headset aan te sluiten via een usb-kabel aan je pc of PS4. De kabel mag twee meter lang zijn, maar als je PS4 aan de andere kant van je kamer staat, moet je dus met usb-verlengkabels gaan werken. Irritant!
Als je de headset puur en alleen voor je pc gaat gebruiken, is de Fusion 500 zonder twijfel een dikke aanrader, maar persoonlijk wacht ik nog even op de onvermijdelijke 600- of 700-serie, die wel draadloos is.

PRIJS: € 179

ONEPLUS

5T Lava Red Limited Edition



De OnePlus 5T is er natuurlijk al een tijdje, maar toch: hij heeft een 6-inch amoled-scherm met een resolutie van 2160x1080, een Snapdragon 835, 8 GB ram, een 16 MP camera vóór en achterop een 16-20 MP dualcam, een accu van 3300mAh en maar liefst 128 GB opslag. Dit mag je dus gerust een vette high-end smartphone noemen.
Als je wat harder wil opvallen, heeft OnePlus een superdikke limited edition van de 5T uitgebracht in de kleur Lava Red, die eigenlijk te stylish is om in je zak te stoppen. En het mooie is: ik geef deze Lava Red OnePlus 5T weg in een nieuwe aflevering van de Hardwarehoek op PU.nl! Hou de site de komende tijd dus goed in de gaten.

PRIJS: € 559

KNETTERSAAI EN FUCKING BOEIEND

KINGDOM COM

REVIEWS

E: DELIVERANCE

Welkom in een, euh ... niet zo magische samenleving waarin iedereen blank en dorky is. Wouter waagt zich in de non-fantasywereld van Kingdom Come: Deliverance en verbaast zich over hoe middeleeuws deze game is.



Nog nooit was ik zo'n grote dork (in een game) als in Kingdom Come: Deliverance. Nou ja, Larry Laffer uit de Leisure Suit Larry-reeks is in feite een nóg triester figuur, maar die was zich tenminste nog bewust van z'n eigen sneuheid. Kingdome Comes hoofdrolspeler Henry niet. Die gooit gerust poep naar het huis van een gast die er volgens hem dubieuze politieke denkbeelden op nahoudt, samen met die minstens zo treurige vriendjes van 'm, en denkt dat ie cool is.

Ik besloot deze rukkersactie niet uit te voeren (ik gooi liever poep naar het huis van de hoofdontwikkelaar van deze game, waarover later meer), waarmee ik Henry toch iets minder dorky wist te maken. Want zoals het een goed rollenspel betaamt, ontwikkelt Henry zichzelf flink in deze game, die ik graag een epische queeste zou willen noemen – al is dat misschien net effe te veel credit.

Come-nou-eens-door-met-die-actie

Het is bizar hoe knulligheden en best sterke personageontwikkeling elkaar in deze game in rap tempo opvolgen. Het ene moment staart Henry naar de kont van een vrouw, waarbij de camera ongegeneerd inzoomt op een bruine pixel-jurk, niet lang daarna moet je je gevoelens bedwingen als hij huilend in de regen z'n gestorven geliefden wil begraven. Het is bizar dat een game met zulke stijve personages zo hard op je emoties weet in te spelen. Dat had ik in de eerste uren nooit kunnen voorspellen, zeker niet toen er een kroegtrol genaamd Bianca geitig om Henry zat te giechelen.

Hoewel een hoop van dat soort elementen een echt goed verhaal in de weg staan, weet Kingdom Come met een hoop rake dialogen, een sterke soundtrack en interactiviteit op de juiste momenten effectief drama neer te zetten ... mits je het geduld kunt opbrengen om tijd en energie in deze game te stoppen. Want fuck me, Kingdom Come heeft m'n geduld wel véél te vaak op de proef gesteld, zowel op het gebied van gameplay als de manier waarop de game de speler probeert mee te sleuren in het middeleeuwse Bohemia. Zelfs Skyrim en Final Fantasy XV zijn als rollenspel sneller en laagdrempeliger dan dit. En nog nieuwerwetser ook! Kingdom Come is daardoor beter te vergelijken met digi-

SAVIOR SCHNAPPS: DE DOMSTE SHIT EVER

Saven in Kingdom Come kan alleen tijdens bepaalde momenten in quests en als je gaat slapen. Wil je tussendoor je game opslaan, dan heb je zogenaamde Savior Schnapps nodig. Dit drankje moet je aanschaffen, gewoon bij vendors met in-game Groschen (de valuta van het 15de-eeuwse Tsjechië), wat echt zó dom is dat er gelukkig al een mod bestaat om deze bullshit te omzeilen.



tale dinosauriërs als Two Worlds en herintroduceert doodleuk allerlei terecht gesneuvelde systemen like it's two thousand and fucking one!

Verdrinkingsgevaar

Wanneer was de laatste keer dat je in een RPG om de zoveel uur móést eten omdat je anders doodgaat? Of dat je moet slapen, jezelf regelmatig moet wassen, je kleren moet laten maken en je je armor uit moet laten deuken, omdat je anders sommige quests simpelweg niet kunt doen? En laat ik niet het save-systeem vergeten, want dat is echt zó antiek en onhandig dat ik er een apart rant-kader aan wijdt.

Toch zijn deze bijna achterlijke mechanieken deel van een best diepgravend overkoepelend systeem waar ik wel bewondering voor moet hebben. Het geeft me Morrowind-flashbacks, wat zowel een compliment als een burn is. Want hoe vet het derde deel van The Elder Scrolls ook mag zijn, de game stamt inmiddels wel uit 2002. Gameplay heeft zich in de tussenliggende jaren verder ontwikkeld, gamers hebben inmiddels minder geduld en ontwikkelaars hebben diep respect voor onze kostbare tijd.



In de lente moest je altijd extra oppassen voor struikrovers.

weetje • weetje

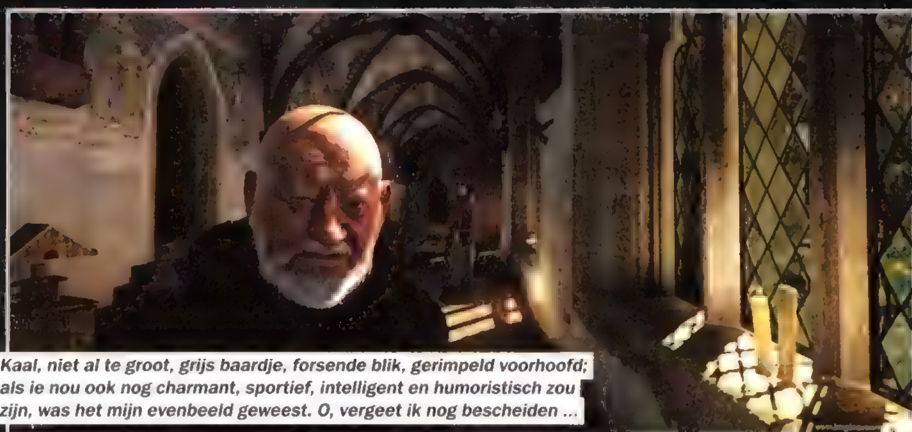
In januari 2014 startte Warhorse Studios een crowdfunding-campagne voor Kingdome Come. Een kleine negen maanden later meldde oprichter Daniel Vávra dat er ruim 2 miljoen dollar was gebackt, waardoor de ontwikkeling van de game van start kon.

"De game bevat zoveel machtige momenten dat ik er eigenlijk best veel plezier aan beleefde."

Dat geldt niet voor ontwikkelaar Warhorse. Die heeft daar dikke poep aan en schaamt zich er bijvoorbeeld niet voor mij op te zadelen met een BITCH van een lockpicking-systeem, en de gameplay van het pijl-en-boogschieten is zo mogelijk nóg frustrerender! Daar staat tegenover dat je er wel steeds beter in wordt, en de manier waarop waardeer ik echt heel erg. Sla genoeg met je zwaard en je sword fighting skills worden beter, ren en klim en je vitality neemt toe – dat werk. Het gaat zelfs zo ver dat je skills hebt voor lezen en drinken! Zeker, zolang je het geduld ervoor kunt opbrengen, is volledig verzuipen in de diepe wateren van Kingdom Come geen enkel probleem.

Vervelingsdood

Kingdom Come bevat zoveel machtige momenten, vooral qua drama, dat ik er eigenlijk best veel plezier aan beleefde. Maar de frustratie en de verveling steken zo vaak en zo hardnekkig de kop op dat de herinnering aan hoe ik scheldend probeer pijlen door stilstaande hazen te schieten sterker is dan een op intimiderende wijze opdoemend leger aan de met zonnestralen versierde horizon. Net als de denkwijze van de oprichter van Warhorse (zie kader) is Kingdom Come: Deliverance belachelijk antiek. Maar goed, het is niet alsof oude verhalen niets meer te vertellen hebben ...


Kaal, niet al te groot, grijs baardje, forsende blik, gerimpeld voorhoofd; als ie nou ook nog charmant, sportief, intelligent en humoristisch zou zijn, was het mijn evenbeeld geweest. O, vergeet ik nog bescheiden ...





XBOX ONE | PC | PS4 | REVIEW

SCORE 71

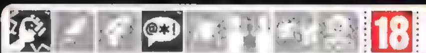
Kingdom Come is diep en ambitieus, maar niet weggelegd voor elke simpele ziel die weleens Skyrim heeft gespeeld. En dat ligt niet aan het gebrek aan fantasy in deze 'historisch accurate' RPG, maar aan ouderwetse gameplaymechanieken, bugs en algehele minachting voor onze waardevolle uurtjes.

WOUTER



Het voltooien van de verhaalmissies kost je echt een half leven, vooral omdat je hard je best moet doen niet te sterven van verveling.

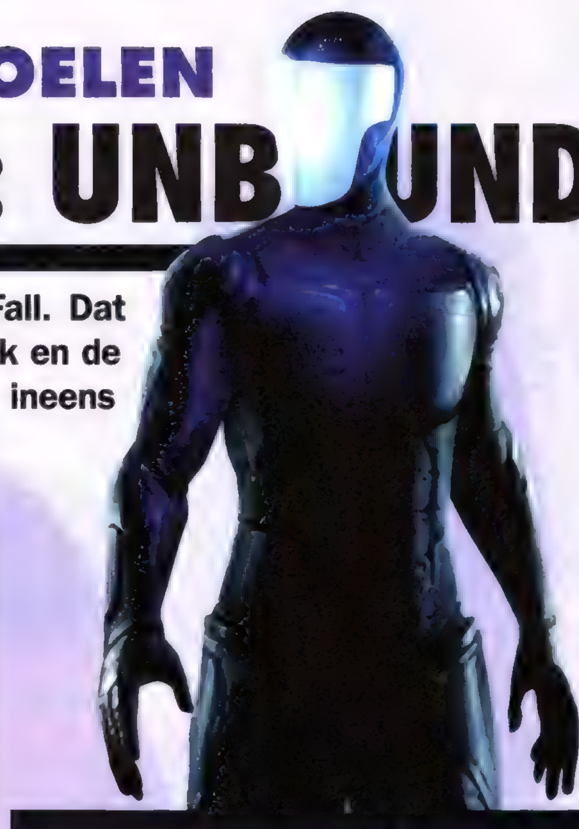
50 UREN



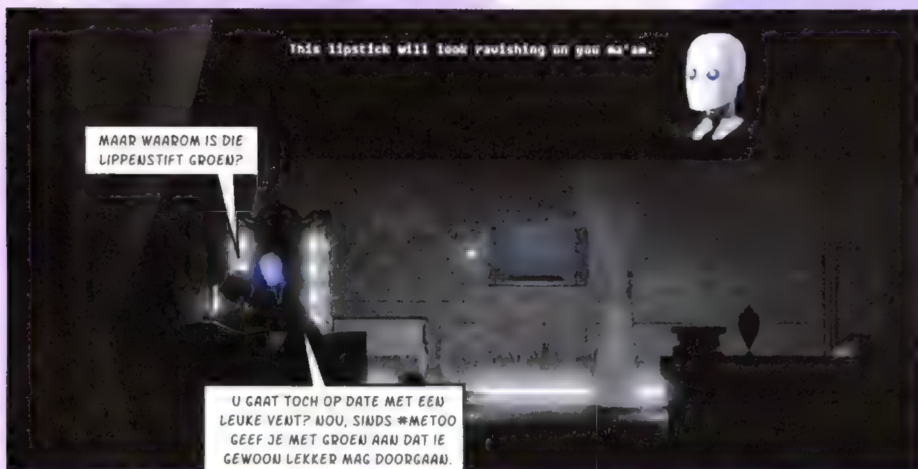
BASICS
RPG
KOCH MEDIA / WARHORSE STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW

THE FAIL, ZULLEN ZE BEDOELEN

THE FALL PART 2: UNBOUND



Simon loopt dus al bijna vier jaar te zeuren over The Fall. Dat we die allemaal moeten spelen, omdat het vet is en uniek en de moeite waard en zo. Vreemd genoeg stopte dat gezeur ineens nadat deze maand het vervolg uitkwam ...



The Fall was in 2014 best wel een raar beestje. Let even op: we kropen in het hoofd van A.R.I.D., een kunstmatige intelligentie die de controle had over een robotpak. In dat pak zat een bewusteloos mens dat zij in veiligheid moest brengen nadat ze gestrand waren op een vreemde planeet. Er was alleen één probleempje: A.R.I.D. was als kunstmatige intelligentie gebonden aan een bepaalde set regels die niet bepaald hielpen. Dus moest de speler een beetje point & clicken, proberen die regels te buigen zonder ze te breken en keken we na een paar uurtjes tegen het eerste open einde aan. Toffe sfeer, leuke puzzels, prima mysterie, zin in het tweede deel. Waar we helaas wel vier jaar op hebben moeten wachten.

> **"Een seksrobot met een voorgevel waar zeker de helft van de regels code aan zijn opgegaan."**

In het verkeerde hoofd

Nu ik ook tegen het open einde van dit tweede deel heb zitten kijken, had ik liever in het hoofd van de ontwikkelaar gezeten dan in A.R.I.D.'s hoofd. Ergens in het brein van de ontwikkelaar zit namelijk gegarandeerd een betere game dan wij uiteindelijk voorgeschoteld krijgen. Na vier jaar wachten had ik bijvoorbeeld wel een iets uitgebreidere recap van het origineel willen zien, in plaats van alleen een korte samenvatting van het eindfilmpje.

En ik geloof ook best dat de ontwikkelaar een heel tof verhaal voor dit vervolg in z'n hoofd heeft, maar dat komt maar bar slecht naar buiten. Je zou verwachten dat er eerst een kader en context gecreëerd wordt, om die vervolgens in te kleuren met personages, gebeurtenissen en plot. Maar ontwikkelaar Over The Moon slaat die eerste stap half over, waardoor het veel te lang duurt voordat we ons een beetje thuis voelen in deze wereld. De beste stukken zijn dan ook als het hoofdverhaal even naar de achtergrond verdwijnt en wij kennis mogen maken met de drie nieuwe hoofdpersonages: een butler-, een vecht- en een seksrobot met een voorgevel waar zeker de helft van de regels code aan zijn opgegaan. Het is het verschil in perspectief tussen deze personages waar de game hevig op zal leunen.



Perfect triootje

Alle drie de personages bevinden zich op totaal andere locaties en spelen allemaal met hun eigen nuances in gameplay. Zo moet de butler zich houden aan een vaste routine, is vechtersbaas One geobsedeerd door zijn ego en zou de seksrobot nooit iets doen wat door iemand als vervelend ervaren zou kunnen worden. Hoe langer ik als A.R.I.D. in hun hoofd zit, hoe dieper ik in de psyche van deze personages duik en hoe meer ik van ze ga houden. Ondertussen verken en point & click ik heerlijk een eind weg, totdat ik in het laatste hoofdstuk beland en The Fall 2 in die oeroude valkuil van het genre flikkert.

Die fijne balans tussen 'o, interessante puzzel' en 'waar de fuck is de logica heen?' slaat namelijk tegen het einde volledig door naar de verkeerde kant. Het wordt zelfs zo erg dat ik het laatste uur maar gewoon met een walkthrough naast me zit te spelen. En wéér heb ik het idee dat ik beter in het hoofd van de ontwikkelaar kan zitten dan in het hoofd van een seksrobot. Dan was misschien duidelijk geworden wat de gedachte achter sommige puzzels was geweest.



weetje • weetje

Zet meteen je HDR-functie uit als je op een PS4 Pro speelt. Echt, ik dacht de helft van de game dat de superdonkere omgevingen een soort van hippe indiekeuze was. Blijkt die game gewoon kapot te zijn als je met HDR aan speelt ...

Ontbrekend perspectief

Het irritante aan dit alles is dat ik deze serie nog steeds iets heel speciaals vind hebben. Het einde is tof, ik heb geen spijt van m'n speeltijd en ik merk dat ik zin heb in het derde deel. Maar vraag me niet om je te vertellen wat precies de verhoudingen in de wereld zijn, of waarom sommige puzzels op een bepaalde manier moeten worden opgelost. Daarvoor kun je beter een kijkje nemen in het brein van de ontwikkelaar, het enige perspectief dat nog ontbreekt in deze game. ✪

REVIEW
PS4 | XBOX ONE | SWITCH | PC

SCORE 60

Dit blijft een raar en bijzonder beestje. Ik ben blij dat ik 'm heb gespeeld, maar ik heb me er nooit écht in kunnen verliezen omdat er qua verhaal en puzzels net te weinig context geboden wordt. Feit blijft dat ik wél heel veel zin heb in het derde deel. Dat zegt ook wel iets, toch?

SIMON



Met een uurtje of 5 à 6 heb je alles wel gezien, zeker als je er, net als ik, tegen het einde een walkthrough bij pakt.

6 UREN



BASICS

POINT & CLICK
OVER THE MOON
1 SPELER
OUT NOW



OVERLEEFT MAAR NÉT

METAL GEAR S

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

De laatste twee complete games in het Metal Gear-universum, Revengeance en The Phantom Pain, behoren tot Samuels favoriete games aller tijden. Zal Survive zich daarbij mogen scharen?



Dat veel gamers grote argwaan koesteren jegens Metal Gear Survive, snap ik wel. Feit is nu eenmaal dat deze eerste Kojima-loze Metal Gear een cynische poging is om makkelijk geld te verdienen door grotendeels assets uit The Phantom Pain te recyclen. Maar tegelijkertijd hoor ik mensen ook zeiken dat iets dat zombies bevat en waarin Snake geen hoofdrol speelt, de Metal Gear-naam niet zou mogen dragen. *Bitch, please*: Metal Gear is altijd al een kakofonie van genres en belachelijke shit geweest. Of zijn jullie de spin-offs Metal Gear Rising: Revengeance en Metal Gear Ac!d al vergeten? De één was een Bayonetta-achtige hack & slash-game en de ander een kaartspel! Om nog maar te zwijgen over het feit dat een hoofdgame als Sons of Liberty shit bevatte zoals een vampier die op water kon lopen. Dat men dus zeikt dat Survive 'geen Metal Gear is' omdat het zombies bevat, is puur selectieve woede. En daar kan ik slecht tegen.

Daarnaast bouwen twee van de belangrijkste gameplay-elementen van Survive voort op elementen die we al in eerdere games hebben gezien, namelijk survivallen (Snake Eater) en het bouwen van je eigen basis (Peace Walker, The Phantom Pain). Wie vindt dat Survive geen Metal Gear mag heten, moet dus officieel z'n bek houden.

Principes

Ja, ook ik vind 't verschrikkelijk hoe Konami in de afgelopen tijd gedragen heeft, en ja, het doet mijn Metal Gear-hartje pijn dat geestelijk vader Kojima de middelvinger gekregen heeft. Maar nee, dit zijn geen zaken die ik heb laten meespelen bij mijn oordeel over de game, zoals door velen gesuggereerd op Twitter. Ik geloof immers dat producten puur moeten worden beoordeeld op hun kwaliteiten, en niet om er een politieke mening mee te pushen of voor een persoonlijk statement naar de mensen die dat product hebben gemaakt. Dus ik ga Metal Gear Survive geen vernietigende onvoldoende geven om m'n negatieve gevoelens jegens het bedrijf te bevredigen. Dat zou tegen m'n eigen principes ingaan, en hopelijk ook tegen die van jullie.

Volwaardig

De waarheid is namelijk dat ik over het algemeen erg van Metal Gear Survive genoten heb. En dat is voornamelijk aan de Fox Engine te danken, waar het voortreffelijke The Phantom Pain ook mee gemaakt is.



weetje • weetje

Hoewel Metal Gear Survive geen canoniek deel van de franchise is, sluiten de einden (ja, meervoud) perfect aan op Metal Gear Solid V.

Het blijft een technisch wondertje dat de vele mechanics van Survive prima weet te handelen. Dat de game veel van wat onder de motorkop van Metal Gear Solid V zat heeft overgenomen, is in dat opzicht een vloek én een zegen: ik heb me erg vaak gestoord aan locaties die rechtstreeks uit The Phantom Pain zijn overgeheveld, maar tevens dankte ik god op m'n blote knieën dat ik bijna alles wat ik in die game



Er is zo veel oppositie tegen Lelystad Airport dat ze nu overwegen er maar een vliegdekschip neer te leggen.

URVIVE



geleerd had, hier weer kon toepassen. Het schieten, verkennen van woestijnen en jungles, verzamelen van grondstoffen, uitbouwen van je basis en rommelen met de menuutjes van je iDroid voelt, oogt en klinkt gewoon lekker en voelt erg ... Metal Gear. Dit wordt nog eens versterkt door het verhaal dat verrassend interessant én gestoord blijkt.

Toegegeven, de statische codec-gesprekken schreeuwen 'budgetgame', maar het script past helemaal in de franchise. Wanneer het eind van de game je vervolgens ook nog eens om de oren slaat met een grote, Kojima-achtige plottwist, wordt het steeds moeilijker om dit niet gewoon als volwaardige Metal Gear-spin-off te zien.

Als een baas

Je mag Metal Gear Survive dus best haten, maar haat het om de juiste redenen. Zo zijn de eerste tien uur van de game mega-hardcore, en niet op een goede manier. De immer aanwezige honger en dorst zitten bijvoorbeeld continu al het sandboxachtige plezier dat je met de speelwereld zou kunnen hebben in de weg. En dat geldt vooral voor de dorst: schoon drinkwater is bijna nergens te vinden. Dat dwingt je om vies water te drinken, waar je maaggriep van krijgt en wat de gameplay om de haverklap in de weg zit. Later in de game krijg je de optie om water te reinigen, maar dan ben je al zo ver dat je bijna gewend bent aan je chronische gekots.

Misschien nog wel irritanter is de hoeveelheid grinden die vereist is. Het uitbouwen van je basis kost grondstoffen en Kuban-energie (de valuta van de game), maar dat geldt ook voor het levelen van je avatar. Vooral in de coöperatieve multiplayer, waar vijanden vaak van hogere levels zijn dan in de singleplayer, is het noodzakelijk dat je een goed uitgebouwd en uitgerust personage hebt. Irritant, want het betekent dat je, in tegenstelling tot in bijvoorbeeld The Phantom Pain, niet kunt winnen door gewoon als een baas te spelen. Met alleen een speer en een handgun kom je er hier niet, puur omdat de cijfers van je schade-output te laag zijn. Stom.

"Een krachtige survival-ervaring die erg in de weg wordt gezeten door gluiperige microtransacties."

Over leven

De ietwat geforceerde nadruk op grinden wordt duidelijk wanneer je gaat kijken naar de microtransacties die Survive je aanbiedt: voor de prijs van een biertje kun je een tijdelijke boost-pass kopen, die het grinden 24 uur lang wat makkelijker maakt. Dit zorgt direct voor een vieze smaak in de mond, want je wéét gewoon dat de game minder grinderig was geweest als deze microtransacties niet bestonden. En dan heb ik het nog niet eens gehad over het nu al beruchte feit dat ook een tweede save-slot geld kost. Wil je een tweede personage aanmaken zonder je eerste te wissen? Dat gaat je een tientje kosten, vrind! Dit zijn praktijken die enigszins begrijpelijk waren geweest als Survive een free-to-play-game zou zijn, maar voor (de in eerste instantie schappelijk lijkende prijs van) veertig euro!? Bah! Dit alles is typische Konami-bullshit die veel van de positiviteit vernietigt die de gameplay weet op te roepen.

Al met al is Survive een verrassend goede spin-off die, ondanks z'n gebrek aan originaliteit, bijzonder bevredigend wegspeelt, maar zichzelf in de vingers snijdt met z'n overduidelijke hebzucht. Als dat laatste niet het geval was geweest, had de game minstens anderhalve punt hoger gescoord.



Oké, dat hek is er, nu nog wachten op die slash...



weetje • weetje

Naast honger en dorst zul je af en toe ook op je zuurstof moeten letten. Sommige gebieden zijn namelijk bedekt met de schadelijke mist 'the Fog', en daar kun je maar tijdelijk in vertoeven.

SCORE 63

Metal Gear Survive is een krachtige survival-ervaring die erg in de weg wordt gezeten door gluiperige microtransacties. Wel bewijzen de gameplay en het verhaal dat de Metal Gear-naam wellicht ook zonder Kojima kan overleven.

SAMUEL



Ik speelde de singleplayer in zo'n 24 uur uit, maar er was toen nog genoeg content om mee verder te spelen.

24 UREN



BASICS

SURVIVAL
KONAMI
1 SPELER
OUT NOW

MOOI ROZE IS NIET LELIJK

Fe



'Haha, we laten deze kleurrijke, schattige platformer doen door die Spanjaard die graag naar death metal luistert en van moeilijke games houdt', dacht Martin. Maar hey, *the joke's on you*, want toevallig vindt Samuel roze platformers hartstikke leuk!

Ik zit op dit moment in een nogal duistere periode van m'n leven. Ik werk iets te veel, m'n woning is een zooitje, ik ben weer single en ik vind het momenteel iets te fijn om me onder te dompelen in de zwaardere dingen des levens. Ook op gamegebied; in m'n vrije tijd zit ik weer DOOM en Dark Souls te spelen, want ze zijn hard, grimmig en duister, en blijkbaar vind ik dat lekker.

Wat dat betreft komt Fe wellicht als geroepen, want het is in bijna elk opzicht een bom van schattigheid en andere feel good-emoties. Je bestuurt een, euh, reptiel-eekhoornvos-achtig iets? Wat het ook is, het is schattig, en de aaibaarheid van het beest wordt nog eens vertienvoudigd wanneer je de rechter-trigger indrukt en het beestje begint te zingen. Andere kleine dieren en zelfs bloemen en planten reageren op het gezang op een manier die doet denken aan bijvoorbeeld Sneeuwwitje, en ik betrapte mezelf op een onvervalste 'n'awww...'.

Power-ups

Wat het doel van het spel precies is, wordt niet verteld, want dit is zo'n typische, rustige indiegame die gemaakt is voor stoners en artistieke gamers. Aan jou dus om spelenderwijs de wereld te verkennen en er springend en zingend achter te komen wat je precies moet doen. Gelukkig heb je een kaart die je enigszins in de juiste richting leidt, dus al snel weet je de juiste weg door een prachtige, pastelkleurige wereld te vinden. Door met de juiste dieren te zingen ontgrendel je nieuwe routes of maak je nieuwe vrienden die je op weg helpen, zoals een hert dat gebieden kan bereiken waar jij niet bij kan, of een vogel waarmee je op bevrijdende wijze het luchtruim kunt betreden. De uitdaging zit 'm hierbij in het uitvogelen (ha!) waar je moet wezen en het vinden van nieuwe power-ups. Zo geeft het verzamelen van juwelen je nieuwe vaardigheden, zoals het kunnen beklimmen van bomen, en als dieren je niet kunnen verstaan, dan betekent dat dat je nieuwe dierengeluiden moet leren. Dit geeft de game een leuk Metroidvania-achtig elementje, waarbij je bepaalde gebieden pas kunt betreden als je de juiste power-up hebt gevonden.



weetje • weetje
De game is gemaakt door het Zweedse Zoink, dat ook Stick it to the Man! en Zombie Vikings heeft gemaakt. Met Fe bewijst de studio nogmaals getalenteerd te zijn op het gebied van mooie, opvallende art styles.





Intuïtie

Fe bevat zwarte, schimmige vijanden, maar van echte direct combat is niet echt sprake. Je moet ze vermijden door middel van simpele stealth of ze uitschakelen door slim na te denken. Een van mijn favoriete momenten was toen een vogel-NPC door een groep vijanden werd aangevallen en gevangen werd gehouden in een cocon. Ik kon de cocon uitschakelen door het van een afstandje kapot te maken met het zaad van een groene cactusplant, waarna de vogel dusdanig boos werd op de zwarte schimmen dat ie ze helemaal verrot sloeg. Dit soort momenten, waarbij je door slim na te denken de omgeving gebruikt om problemen op te lossen, doet Fe erg goed. Wat de game echter minder goed doet, is communiceren wat de volgende stappen zijn. Ondanks de kaart en de aanwijzingen weet je vaak niet waar je heen moet of wat je moet doen, en vanwege de kunstzinnige inborst van de game is de oplossing vaak minder intuïtief dan je zou verwachten. Wat dat betreft is Fe géén Journey of Abzu (wat eveneens visueel indrukwekkende indiegames zijn die zich op verkenning en lichte puzzels focussen), maar als kortstondige herinnering dat het leven een prachtige, kleurrijke bedoening moet zijn, werkt Fe prima.

> **"Als een kortstondige herinnering dat het leven een prachtige, kleurrijke bedoening moet zijn."**



weetje • weetje
Was je onder de indruk van de remake van Shadow of the Colossus? Haal dan vooral ook Fe in huis, aangezien er een paar segmenten in zitten die erg aan die remake doen denken.

SCORE 75

Fe wordt iets beperkt door een paar archaïsche keuzes op het gebied van game- en leveldesign, maar is over het algemeen een prachtige indiegame die je – zoals de kids het graag zeggen – recht 'in the feels' zal raken.

SAMUEL



Je kunt de game in zo'n zeven uur uitspelen. Tien als je alle items wil verzamelen en de game wat grondiger wil uitspelen dan ik.

10 UREN



BASICS
PLATFORMGAME
ZOINK / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW



SAAIE MODDERFOKKER!

MONSTER ENERGY SUPERCROSS

De racegames van tegenwoordig zijn over het algemeen van hoog niveau, als er tenminste vier wielen onder zitten. Motorracers zijn helaas van een andere orde, en Florian weet nu dat Monster Energy Supercross daar niets aan gaat veranderen.

'Ah fuck, heb ik de game in m'n PS3 gestopt', was het eerste dat ik dacht toen ik Monster Energy Supercross opstartte. De graphics zijn namelijk van een niveau dat we al jaren achter ons hebben gelaten. De motoren zien er nog redelijk uit, met flink wat details en ook de tracks zelf zijn oké met dynamische modder, waardoor elk rondje er net weer iets anders uitziet, maar de rest van de game oogt als ongeïnspireerde bagger.
De animaties van de racers zijn om te janken, het geluid van de motoren heeft nog het meest weg van een verkouden bromvlieg die aan het verdrinken is en het spektakel van dit soort arena-supercross-events komt totaal niet over in de game. Het is een nogal saaie bende allemaal.
Daar komt bij dat het technisch een zooitje is. De framerate dipt belachelijk hard met alle racers in beeld, de textures laden niet op tijd in en de laadtijden zijn tergend lang. En om nou te zeggen dat de gameplay alles goedmaakt ... niet echt.

"Het geluid van de motoren heeft nog het meest weg van een verkouden bromvlieg."



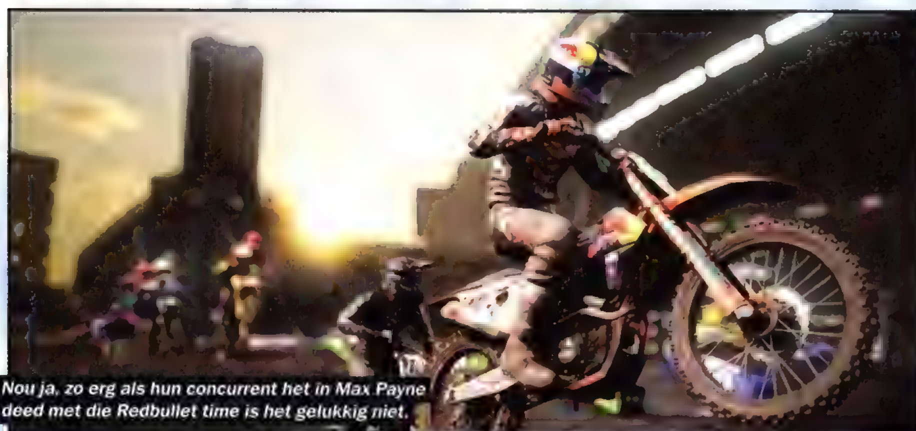
Overal zie je reclame voor Monster Energy: dat deden ze in Monster Hunter toch een stuk subtieler ...

Helium

De physics van de motoren zijn op zich prima. Ze reageren op de juiste manier op de dynamische ondergrond en na wat oefenen weet je precies hoe hard je de bochten kunt nemen. Het probleem is echter dat de besturing een tikkie te nerveus is (waardoor je net effe te snel te veel stuurt) en het gewicht van de motoren klopt niet helemaal. De grote jumps zijn hierdoor extra leuk, want je hangt lekker lang in de lucht, maar je stuitert als een ongeleid projectiel over de kleine hobbels, waar de tracks vol mee zitten. Het is een beetje alsof je banden gevuld zijn met pure helium.
Na een paar races went de besturing wel, maar het is meer dat je ermee leert leven dan dat het natuurlijk aanvoelt.

Track editor

Wat betreft content is er gekozen voor de standaard-modes: Single Races, Time Trials, Career en Multiplayer. Niets bijzonders dus, en dat geldt ook voor de customizationopties, want verder dan het kiezen van een personage en wat persoonlijke details gaat het niet.
Wat dan weer wel heel cool is, en dat redt de game nog een klein beetje, is de uitgebreide track editor! Yup, je kunt helemaal zelf je eigen tracks in elkaar flansen en uiteraard delen met de community. Het is zowel pijnlijk als tof om te zien dat de community spectaculairdere tracks bouwt dan de ontwikkelaar zelf. De editor geeft dan ook absoluut de nodige replay value aan de game.



Nou ja, zo erg als hun concurrent het in Max Payne deed met die Redbullet time is het gelukkig niet.

Niet leuk

Het grootste en onoverkomelijke probleem blijft helaas dat Monster Energy Supercross gewoon niet zo leuk is om te spelen. Naast de technische problemen en de achterhaalde visuals voelt de besturing niet vanzelfsprekend aan en mis ik het spektakel dat je juist zou verwachten in zo'n supercrossgame. De allergrootste fans zullen zich heus wel effe vermaken met de Career Mode en de Track Editor, maar voor de overige gamers is de fun te dun gezaaid.



weetje • weetje

Het feit dat ik Monster Energy by far de ranzigste energy drink vind, heeft geen invloed gehad op deze review ... ;-)

SCORE 55

De Track Editor in Monster Energy Supercross is helemaal top, maar de rest van de game blinkt uit in middelmatigheid. Dit is zo'n typische 'mwoa'-game, die je alleen als megafan in huis moet halen.

FLORIAN



Een weekendje lol moet lukken, maar het zou me verbazen als je er daarna nog niet op uitgekeken bent.

10 UREN

3

BASICS
RACEGAME
MILESTONE / BIGBEN INTERACTIVE
1-12 SPELERS
OUT NOW

OOK LEUK ZÓNDER ROZE NOSTALGIEBRIL?

SECRET OF MANA

Graddus is groot fan van Secret of Mana. Maar omdat hij zich realiseert dat niet iedereen deze SNES-klassieker kent, schrijft hij voor de remake twee reviews: één door een nostalgische roze bril, en één vanuit het oogpunt van iemand die het origineel nog nooit heeft gespeeld ...



Zucht, wat blijft het toch een machtig stukje muziek, die soundtrack van Secret of Mana. Ik ben meteen in de stemming! Ook de nieuwe graphics bevallen me. Ze gebruiken hetzelfde felle kleurenpalet als het origineel, maar dan met polygonen in plaats van sprites. Beslist charmant.
Het enige wat ik niet begrijp, is waarom de personages ineens van die rare stemmetjes hebben. Blegh, het lijkt wel een cheape zaterdagochtendcartoon. Gelukkig kun je ze ook in het Japans horen; dat klinkt stukken beter.

Feest!

Aan de rest van de game is niet zo veel veranderd. Het verhaal draait nog steeds om Randi en z'n maatjes Primm en Popoi die tegen het kwaad van het Mana Fortress vechten. Ze bezoeken de meest wonderlijke plekken en hakken exact 7.937.112 vijanden in de pan, wat dankzij het verbeterde gevechtssysteem nóg lekkerder werkt. De 25 uur die het kost om de 8 tempels te clearen waren één groot nostalgisch feest!
Secret of Mana's remake doet het origineel absoluut eer aan, waarbij het nieuwe verflaagje ervoor zorgt dat de game ook prima in 2018 past. Al met al geef ik het een mooie 79. Of nee, een 80!

SCORE 80



> "Ik begrijp niet waarom de personages ineens van die rare stemmetjes hebben."





Secret of Mana? Natuurlijk heb ik weleens van die game gehoord, dat het een klassieker is en all, maar van nostalgie kun je niet eten, zeg ik altijd maar. Laten we dus eens sec naar de feiten kijken.
Grafisch is het adequaat, al oogt het meer als een mobiele telefoongame dan als een titel van 40 euro. En waarom bewegen personages hun mond niet als ze praten?
Ik moet zeggen dat ik ook qua gameplay niet ben overtuigd. Oké, de realtime-gevechten zijn best vermakelijk, maar tevens behoorlijk repetitief en soms zelfs gewoon unfair. Met name de AI van je kompanen laat nogal eens te wensen over.

Een kwart eeuw!

Dat steekt me nog het meest: dat de developers 25 jaar hebben gehad om deze game op te poetsen en er niet in zijn geslaagd om dat soort tekortkomingen aan te pakken. En laat ik maar niet eens beginnen over de nieuwe, geremixte muziek. Wat een kakofonie! Alsof Wout Weghorst een orkest dirigeert. Tip: switch ONMIDDELIJK naar de originele soundtrack!
Nee, ik denk dat je er in 1993 bij moet zijn geweest om deze remake van Secret of Mana echt te kunnen waarderen. Voor ieder ander is dit een bijzonder basic stukje software, waarvan je geen seconde vermoedt dat het op een klassieker is gebaseerd. Zonde.

SCORE 60

ALLE VERNIEUWINGEN OP EEN RIJ

- 3D-graphics
- Geremixte soundtrack (origineel ook beschikbaar, godzijdank)
- Voice-acting (Engels of Japans)
- Kaart in rechterbovenhoek tijdens het spelen
- Subtiele verbeteringen in gameplay

SCORE 70

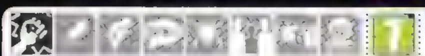
Het maakt nogal uit of je Secret of Mana met een roze nostalgiebril speelt of als nieuwkomer. De eerste groep zal genieten van het nog altijd magische sfeertje en de subtiele verbeteringen, terwijl newbies vooral denken: wat dafuq is de fuzz about?

GRADDUS



Hier ben je zeker een koud voorjaarsweekend zoet mee.

25 UREN



BASICS

ACTION ROLE-PLAYING
SQUARE ENIX
1 - 3 SPELERS
OUT NOW

STRATEGIE-STRESS

AGE OF EMPIRES DEFINITIVE EDITION

Wouter meende zich een relaxed spelletje uit de 90's te herinneren genaamd Age of Empires, waarin je lekker gebouwtjes bouwt en koddige krijgertjes laat conqueren. Maar blijkbaar heeft hij zich vergist, zo blijkt uit de Definitive Edition van ... euh, het spel dat nooit heeft bestaan.

REVIEW

PC

VERDOMME, WE ZIJN IN EEN HINDERLAAG GELOPEN. KIJK MAAR EENS NAAR BOVEN!

SHIT, JE KUNT ZEGGEN WAT JE WIL VAN DIE GASTEN, MAAR HUN TACTISCHE VERMOGENS LIGGEN DUIDELIJK OP EEN HOGER NIVEAU DAN DE ONZE

WAT WIL JE, ONZE TACTIEK IS BEPAALD DOOR IEMAND DIE NOG NOOIT EEN VELDSLAG HEEFT GEVOERD.

MAAR HIJ WAS TOCH WEL HEEL GOED IN RISK EN VIER OP 'N RIJ?

VOLGENS MIJ SPEELDE IE VOORAL DOMMEGANZENBORD EN TRIVIANT DE VERSTANDELIJK UITGEDAAGDE-VERSIE!

NOU, OP DEZE MANIER WORDEN WIJ IN IEDER GEVAL NOOIT DE KOLONISTEN VAN CATAN!

MENS, ERGER JE NIET!

Het jaar 1997 is meer dan twintig jaar geleden. Twee fucking decennia. Er kan veel gebeuren in die tijd, veel veranderen ook. Herinneringen aan dat jaar kun je daarom misschien niet helemaal vertrouwen, zo blijkt uit Age of Empires: The Definitive Edition. Ik dacht namelijk dat ik in de 90's heerlijk ontspannen uurtjes aan base building, resources verzamelen en een beetje lichte combat aan Age of Empires had gespendeerd. Maar niets is minder waar...

Tachtigjarige Jordanees

'Yup, dat is Age of Empires!' dacht ik nog toen ik de definitieve versie van de game opstartte. 'Precies dezelfde poppetjes, gebouwtjes en maps. Ik VOEL de nineties ervanaf wasemen!' Eh, zelfs dát had ik fout, want als je de oude game ernaast bekijkt, dan zie je dat de graphics, animaties en details ongeveer met een factor duizend zijn verbeterd. Eén popske in de Definitive Edition is namelijk ongeveer evenveel kb's als de héle originele game bij elkaar! Nog een feitje dan: de 3D-ogende units zijn in feite 2D, maar vanuit meer dan dertig verschillende hoeken gerenderd. In de AoE van weleer waren dat er maar acht. *Ruimte om onder de indruk te zijn.* Vetter ziet het er dus zéker uit, maar helaas zijn de menu's nog steeds saai als een schoolboek en de AI ... oh boy, de AI! Die is dus net zo irritant als in 1997, met beroerde pathfinding en het aanpassingsvermogen van een tachtigjarige Jordanees. Staat er iemand in de weg, dan gaat de gemiddelde unit eerst een seconde of twee stotteren voordat ie eromheen loopt. Dat was allemaal geen ramp geweest als AoE inderdáád die relaxte, naar Empire Builder neigende RTS was uit mijn herinneringen. Maar dat is het dus ze-ker niet!

"De AI ... oh boy, de AI! Die is dus net zo irritant als in 1997."

Clusterfuck

AoE is een van de meest stressvolle games die ik in jaren heb gespeeld. De laatste lessen van de tutorial, die ik pas na een uur of drie bereikte, gaven me een voorproefje van de volledige clusterfuck van kleine brandjes die geblust moeten worden in een campaign. 'Oké, ik ga dus even m'n villagers verdelen over goud, steen, hout en f... AW FUCK, IK WORD VAN DRIE KANTEN AANGEVALLEN! Oké, even een barrack neerzetten en dan... OH SHIT, AL M'N KRIJGERS ZIJN DOOD!!! Goed, rustig blijven en gewoon even... MOEDERTJELIEF, M'N TOWN CENTER STAAT IN DE HENS!!!' Kijk, in principe is dit vet; een game die je zo hard bezighoudt dat je er een burn-out van oploopt. Maar het oneindig aantal keren dat ik pissig werd op m'n units die niet doen wat ik wil, zorgen ervoor dat ik graag terug wil naar die valse herinneringen van een relaxte, weinig eisende Age of Empire.

CLICHÉ MP-KADER

Het is een beetje een cliché om een kader over de multiplayer van een game te doen, maar hoewel ik er zelf niet zo van ben (ik ben te slecht), is het toch belangrijk dat ik er iets over vermeld. Want er is dus een multiplayer. O ja, en met acht lui op een gigantische map spelen, dat is wel effe next level strategy stress!

'n Welke richting je ook vaart, je hebt altijd de wind vol in de zeilen. Dat moet Piet Paulusma me toch eens uitleggen.

IETS MINDER CLICHÉ GELUIDSKADER

Naast fancy nieuwe reflecties, schaduwen en prachtig gerenderd water zijn ook de geluiden van AoE aangepakt. De briefings van de missies zijn opnieuw opgenomen met een heerlijke, ietwat sarcastische stem en de muziek is stukken beter, maar het verschil in geluidseffecten hoor ik niet zo. Laat ik het zo zeggen: ik werd alsnog knetterlijp van de honderden, misschien wel duizenden keren dat ik de units 'alamas' en 'erectus' of whatever heb horen zeggen.

SCORE **73**

Deze Definitive Edition was zó veel beter geweest als ontwikkelaar Forbidden Empires de moeite had genomen om ook de AI aan te passen. Nu is het een goede manier om er zo veel mogelijk FFFUUUUUUUUUUU!!!!!'s per minuut uit te persen, zonder dat je brein explodeert. Een flinke uitdaging!

WOUTER



Ga je al die ze-ven-tien campaigns doen? Nee, natuurlijk niet! Maar mocht je zo'n mafkees zijn: nou, veeg je agenda dan maar leeg!

60 UREN

12

BASICS

REAL TIME STRATEGY
MICROSOFT STUDIOS / FORBIDDEN EMPIRES
1 - 8 SPELERS ONLINE
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT EEN SOCIAAL LEVEN UITEINDELIJK MAAR OVERRATED IS

VIDEOGAME-INTELLECTUELEN UNITE!

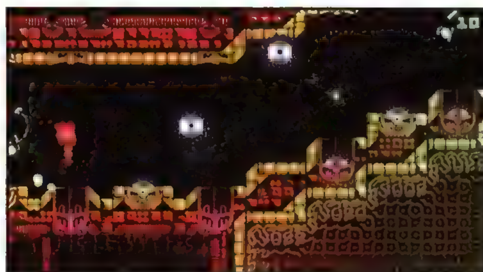


Titel: RunGunJumpGun
Platform: Switch
Prijs: € 7,99



Twee knoppen, dat is alles wat je gebruikt om RunGunJumpGun (wat een pl**ristitel) te spelen. Meer heb je gelukkig ook niet nodig, want je Nintendo Switch verandert in een complete kermis zodra je deze game aanzet. **De explosies, kogels en cirkelzagen vliegen je om de oren,** terwijl jij je al schietend door een level probeert heen te ploeteren.

"Het is onmogelijk!" schreeuw je minimaal 20 keer per minuut naar je kleine scherm, en na de 21ste keer lukt het dan toch. Hoe je dat hebt geflikt? Dat weet geen mens, maar het belangrijkst is: je bent door naar het volgende level ... de volgende martelgang. **Nu lijkt het net of het helemaal niet leuk is** om RunGunJumpGun (wat een k*ttitel) te spelen, en dat is het misschien ook niet, maar elke keer als je een level hebt uitgespeeld, voel je je meer en meer een videogame-intellectueel.





Nee, RunGunJumpGun (wat een sch**ttitel) speel je niet voor de ontspanning, je speelt deze game voor de uitdaging. **Je voelt je een beter mens** als je deze game tien minuten hebt gespeeld, en dat is ook wat waard.

OORDEEL:



PESTEN VOOR GEVORDERDEN



Titel: Slay the Spire
Platform: PC
Prijs: € 13,99

Jezus, die gasten kunnen écht niet tekenen. Wat een lelijke poppetjes. Maar ja, het lijkt toch echt iets voor mij: een turn-based, roguelike RPG waarin je de vijanden op je pad met een Hearthstone-achtig deck kaarten moet verslaan. **Dus dan toch die veertien euro er maar aan besteed.** En ... hij valt zeker niet tegen. Al is Slay the Spire nog niet helemaal compleet. En bruut moeilijk.



Eigenlijk is het niet te verdragen, dat je al een uur gestaag vordert, vijanden verslaat, een mooi deck kaarten opbouwt, allerlei schatten vindt die je sterker maken, en dan op een blijkbaar onverslaanbare vijand stuit die je langzaam maar zeker killt. Waarna je dus **alles wat je hebt opgebouwd genadeloos verliest.** Nog een keer? Wat het tóch te verdragen maakt is de relatief hoge mate waarin je je toekomst kunt uitstippelen en voorspellen. Om te beginnen op de plattegrond, die je verschillende, met stippellijnen aangegeven weggetjes laat volgen. Icoontjes geven koopmannen, schatten, rustplaatsen, vijanden, sterkere vijanden en verrassingen aan. Zo'n verrassing laat je bijvoorbeeld kiezen uit drie schatten, met daarbij aangegeven hoe groot het risico is dat je daarmee – ik noem maar wat – een monster wakker maakt of valstrik triggert. Kies je een route met veel rustplaatsen en koopmannen, maar weinig vijanden, dan heb je misschien al je HP nog wel als je bij de eindbaas belandt. Maar zijn jij en je deck dan sterk genoeg om hem te overwinnen?

Het gaandeweg finetunen van je deck is de sleutel tot succes. Zoals verwacht heb je kaarten om aan te vallen of te blocken en allerlei buffs. Door daarmee een beetje te puzzelen kun je bijvoorbeeld onspeelbare kaarten uit je hand verwijderen die daardoor een power triggeren die je block versterkt, en meer van dat soort fratsen. Het mooie is dat de icoontjes boven de hoofden van je vijanden altijd aangeven wat ze de volgende beurt gaan doen. Dus als er boven zo'n vijand een aanvalsicoontje en 9 staat, moet je zorgen dat je





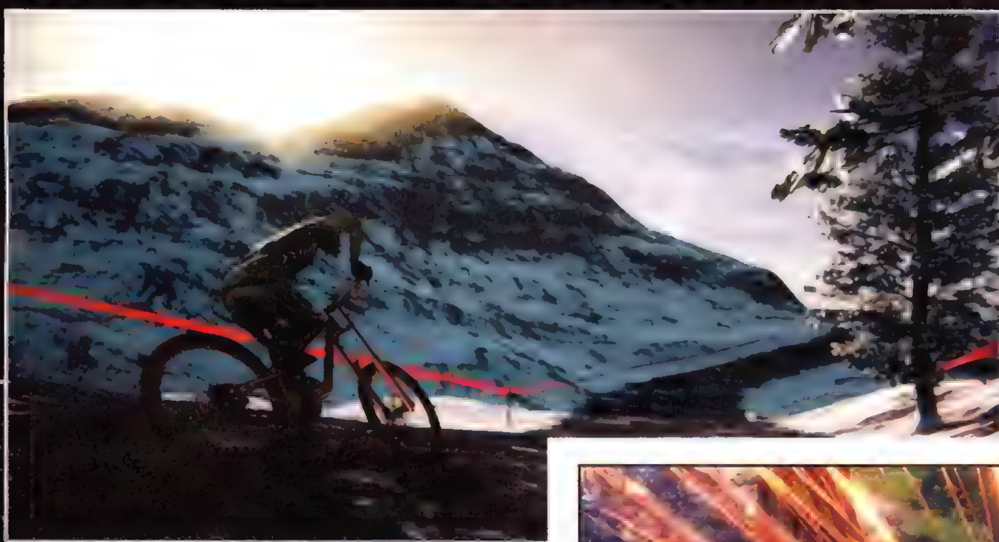
BLAFHARD DE BERG AF



Titel: Descenders
Platform: PC
Prijs: € 22,99

Voeten op de pedalen en gaan – hop, die berg af! Met **zweet in de bilspleet** zoef je met 50 kilometer per uur rakelings langs een rots en recht op een schans af. Een beetje bijremmen, de duim goed op het controllerpookje positioneren en ... hatsa, een 720 met een extragratis clean landing erbij! Geen probleem.

Descenders is dus net uit als early acces op Steam en ik vind het een heerlijke game. Prima om even vijf minuten je agressie op los te laten en net zo prima om vijf uur achter elkaar te spelen. Dat komt omdat je de game op verschillende manieren kunt spelen. Of je gaat voor de snelheid, de tricks en zo veel mogelijk punten, maar wat ik vooral doe, is de (verdomd lekkere) soundtrack op standje 20 zetten en **heel chill naar beneden glijden**. De controls zijn zo lekker dat je heerlijk tot rust komt, terwijl je met een gangetje door een het mulle zand heen banjert.



Hoewel de game dus nog in early acces is, voelt en speelt Descenders aan als een compleet product, met meer dan genoeg content en uitdaging. Dit gaat voor mij een game worden die ik het hele jaar door naast de grote AAA-games ga spelen. Gewoon een beetje die berg af sjezen en **niet moeilijk doen met gasten die je de hele tijd door je kop willen knallen**. Nee, gewoon jij en je fiets ... en dat ene rotsblok, dat toch een aardig slag in je wiel beukt als je er met 50 km/u tegenaan klapt.

OORDEEL:





minstens 9 block hebt staan. Wil de vijand alleen zijn dekking versterken, **dan kun je die beurt zorgeloos all-out gaan met je aanvallen**. Zo ontstaat toch een zeker gevoel van controle in de woeste kerkers van Slay the Spire, met altijd weer spannende afwegingen tussen risico's en opbrengsten.

Dit klinkt allemaal vast heel vaag en nerdy, maar geloof me: Slay the Spire is echt een bijzonder beestje. De game is nog in Early Acces, maar de balans, werking en overzichtelijkheid zijn die van een complete game. Er zit ook een **apart soort humor en zelfspot** in die zich lastig laat beschrijven, maar de ervaring des te leuker (en draaglijker) maakt. Ik begin inmiddels het aparte tekenstijltje zelfs een beetje te waarderen, maar dat kan ook het gevolg zijn van verblindende liefde.

SCORE 94



Titel: Seven Deadly Sins: Knights of Britannia
Platform: PS4
Prijs: € 69,99



ROMMELIGE ADAPTIE



Ik heb een beetje een haat-liefdeverhouding met games gebaseerd op een anime-serie, die vaak weer gebaseerd is op een manga-serie. Meestal zijn het **goedkope, ongeïnspireerde budgettitels** die binnen de kortste keren in de ramsjbakken bij van die maffe boekwinkeltjes belanden. Dat geldt helaas ook een beetje voor The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia, wat echter gewoon een full-priced titel is. Een hoop geld dus voor een over het algemeen behoorlijk afgeraffeld product.

Dat uit zich bijvoorbeeld in de graphics, die nogal slordig en flink achterhaald ogen – zeker als je ze tegenover die van recente vergelijkbare titels zet. De gedeeltelijk cel shaded personages van deze third-person actie-adventure veranderen tijdens de hyperactieve gevechten in **onherkenbare pixelbergen en flarden van polygonen**, wat vrij kansloos wordt gemaskeerd door een overdaad aan lichteffecten en score-notaties die random in beeld springen. Ook het feit dat bepaalde zaken (gebouwen, marktstalletjes, muren – dat werk) in de sceneries tijdens gevechten kapot kunnen, maar even later weer ongeschonden op hun plek staan, doet wat goedkoop aan.

De game biedt keuze uit twee speelmodi: Adventure en Duel, waarbij de eerste uiteraard als verhaalmodus fungeert. Helaas wordt deze Adventure-modus constant onderbroken door allerlei irritante cutscenes en meldingen, waardoor ik al snel overschakelde naar de Duel-mode. Seven Deadly Sins biedt namelijk wél een lekker uitgebreid arsenaal aan maffe personages om een lekker potje mee te knokken, zoals **een uit de kluiten gewassen varken met een meisjesstem** die nota bene Hawk heet. En dat maakt natuurlijk weer een hoop goed.

OORDEEL:



TRIGGERED AF!



Titel: Chrono Trigger
Platform: PC
Prijs: € 14,99

Square Enix is in een paar dingen heel goed. Games veertig jaar van tevoren aankondigen (Kingdom Hearts 3, Final Fantasy XV), rare titels bedenken (Dragon Quest Heroes: The World Tree's Woe and the Blight Below, Kingdom Hearts 358/2 Days) en het verneuken van de meest simpele ports van gruwelijke klassiekers (Final Fantasy V en VI). Met de plotselinge port van Chrono Trigger naar de pc heeft het in elk geval weer een van deze drie zaken voor elkaar ...
Toch moeten we het bedrijf wat krediet geven, want het is ook niet makkelijk natuurlijk. Chrono Trigger is inmiddels al vier keer op andere platforms verschenen en zeker drie van de vier keer ging dat goed. Dus welke versie pak je dan om naar de pc te porten? Precies, die ene keer waarbij het niet goed ging. **Kan de beste overkomen, nietwaar?** Dus zitten mensen nu op hun monster-pc's met 4K-schermen een rechtstreekse overzetting van de mobile versie van Chrono Trigger te spelen. Effe je geheugen opfrissen: dat is die ene met die foeilelijke menu's en een lettertype zo ugly dat alleen de woorden 'je moeder' ermee geschreven zouden mogen worden.





Enfin, het frustrerende is dat die lelijke wratten over een game groeien die zeldzaam tijdloos is. Serieus: Chrono Trigger deed in 1995 al dingen die ik nu nog steeds mis in m'n RPG's. Het had optioneel speelbare personages, geheime quests, verschillende eindes, zelfs een optie om direct na de intro tegen de eindbaas te knokken. Leg daar de nog altijd indrukwekkende soundtrack onder, een verhaallijn die zich rechtstreeks in je hart boort en **meer containerschepen vol karakter dan je in de Atlantische Oceaan kwijt zou kunnen** en je komt een beetje in de buurt van hoe goed Chrono Trigger is, was en altijd zal blijven.

Nu ik voor de tigste keer door de game heen speel, valt me op hoe fijntjes Chrono Trigger zijn spelers binnenhengelt. Wie vandaag de dag nog eens een ouwe RPG aangooit, is goed en wel vijf uur onderweg voordat de boel een beetje op gang komt. En dan zwijg ik nog over de verouderde turn-based systemen die het gros van deze games gebruiken. Maar niet Chrono Trigger, dat de boel vrijwel meteen op de rails krijgt, met snellere actie (nog steeds turn-based) en een verhaallijn die geen seconde verspilt om meteen de

EEN KNAP UILTJE



Titel: Owlboy
Platform: Switch
Prijs: € 22,99

Na het briljante Celeste dat ik in de vorige PU besprak (ga die game spelen mensen!) heb ik afgelopen maand alweer kunnen genieten van **een hoogvlieger op pixelplatformgebied**. Al is Owlboy wel een heel ander beestje dan Celeste.

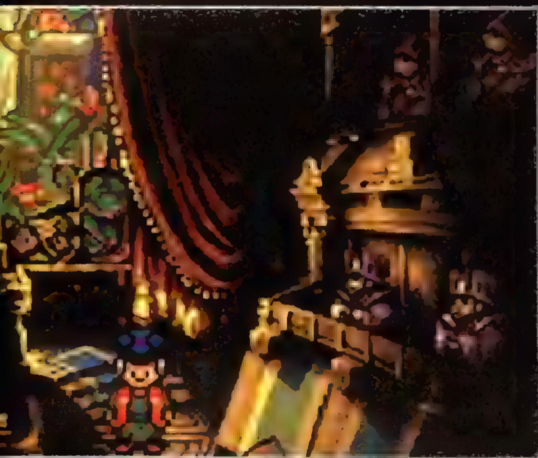
Terwijl de hoge moeilijkheidsgraad en pixelperfecte sprongetjes de ervaring in Celeste op scherp zetten, laat Owlboy je juist lekker vrij fladderend en experimenterend je weg vinden. Als uiljongen(!) kun je vliegen, spinnen en rollen, maar dat is niet genoeg om de vijanden en andere uitdagingen in de puzzelkerkachtige 2D-omgevingen te overwinnen. Daarom is het handig dat je ook voorwerpen kunt pakken en werpen, en **ditzelfde grijp-en-draag-principe op je vrienden kunt toepassen**. Heb je een vriend met een vuurwapen opgepakt, dan kun je zijn gun met de rechterstick richten terwijl je met de linker Owlboy bestuurt. Verschillende vrienden hebben verschillende soorten guns, dus is het handig dat je er met een druk op de knop tussen kunt wisselen. Nou kun je dat zien als een overdreven ingewikkelde manier om twin-stick-shooter-achtige gameplay in de game te integreren, en dan heb je deels gelijk – maar toch niet helemaal.



Het mooie van Owlboy is dat je acties en mogelijkheden nauw samenhangen met het verhaal en thema van de game. Al vanaf de eerste pixels word je bestempeld als zwakkeling die weinig goeds kan doen. En ergens hebben de dorpelingen ook wel gelijk, omdat je dus inderdaad je vrienden nodig hebt om – in eerste instantie – met een pirateninvasie af te rekenen. En zo geeft de game je tijdens je reis van zo'n tien uur wel vaker het gevoel van: **hier is over nagedacht**. De enorme variatie in puzzeltjes en dingen die je kunt doen om die op te lossen, is ook veel meer dan je van de zoveelste pixelplatformer zou verwachten. En zo kan ik niet anders dan ook deze maand weer roepen: ga dit spelen mensen!



OORDEEL:
Zolang ze mij dit soort aangrijpend en beklijvend vermaak opleveren, mogen ze blijven komen, die pixelplatformers.



boel op stelten te zetten en spelers tot aan de eindcredits niet meer los te laten.
Begrijp me niet verkeerd, ik hou van deze game. Het is een van mijn favoriete games aller tijden en de voorloper van mijn absolute favoriete game aller tijden. **Maar deze shit raad ik niemand aan.** Haal een DS in huis, een PlayStation, een Super Nintendo of download voor mijn part een emulator. Allesbehalve dit. En kom niet bij me aan met 'ja, maar lelijke menu's en een schijterig lettertype, waar hebben we het over?', want dan ben je af. Echt, speel een goeie versie van deze game en je weet meteen wat ik bedoel. Leave Chrono Trigger alone!

OORDEEL:

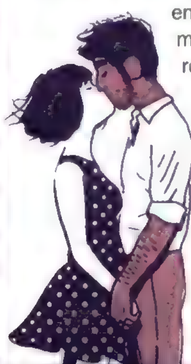


EEN KORTSTONDIGE LIEFDE



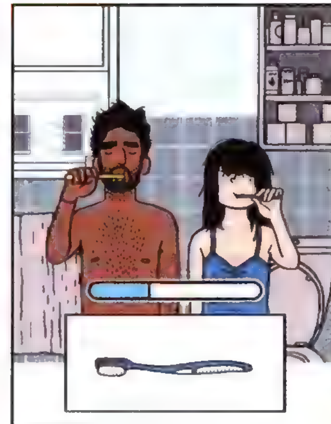
Titel: Florence
Platform: iOS
Prijs: € 3,49

Florence mag wegens een gebrek aan gameplay nauwelijks een videogame heten, maar is wél een interessante verkenning van de nog onverkende uitdrukkingsmogelijkheden die videogames hebben. Het is een soort stripverhaal, **maar dan met interactie in plaats van tekst.** Neem dat moment waarop de nieuwe vriend van Florence bij haar intrekt en je spullen van Florence eruit moet slepen om die te verwijderen, zodat je de spullen van haar vriend in de kast kunt slepen. Neem de conversaties die de twee voeren, die ontstaan doordat je puzzelstukken in tekstballonnen sleept. Hoe verliefder, hoe gemakkelijker die stukken passen.



Maar dan volgen de ruzies en moet je de hoekige stukken steeds sneller plaatsen om te 'winnen'. Een poging een puzzel van het knuffelende stel te maken mislukt doordat de stukken automatisch uit elkaar glippen. En dan volgt het vertrek en wordt de scène waarin de vriend zijn spullen in de kast plaatste min of meer omgedraaid.
Florence is **een vluchtig, alledaags verhaaltje** dat slechts een halfuur duurt. Dat het toch zo'n indruk maakt, zegt veel over de nog onverkende uitdrukkingsmogelijkheden die videogames blijkbaar hebben.





OORDEEL:
Hier schieten woorden tekort.

'S WERELDS ONVERZADIGBAARSTE EETLUST ARRIVEERT OP DE SWITCH



Titel: Kirby Star Allies
Platform: Switch
Prijs: € 44,99

De vele games in de rijke Kirby-serie zijn, enkele uitzonderingen daargelaten, grotendeels hetzelfde: kleurrijke actieplatformers met een lage moeilijkheidsgraad en een grote nadruk op het gebruik van de vele verschillende krachten. Onderling verschillen de games van elkaar door één van de twee gimmicks: 1) Kirby wordt bijgestaan door andere personages of 2) krachten zijn op bijzondere manieren inzetbaar. Meestal dat tweede: in Triple Deluxe kreeg Kirby af en toe de Hypernova-kracht, **waarmee hij hele stukken van z'n omgeving kon inhaleren.** En in het uitstekende Planet Robobot kon Kirby een mecha besturen die zich net als Kirby verschillende krachten kon aanmeten. Kirby Star Allies maakt echter gebruik van beide categorieën: de gameplay focust namelijk zowel op de vele verschillende speelbare personages als op de manier hoe ze de actie van Kirby beïnvloeden.



Het gros van de tijd speel je namelijk met vier personages: Kirby en drie vrienden. Deze vrienden kunnen behalve door de computer ook door menselijke spelers worden bestuurd, wat voor leuke, chaotische multiplayer co-op-actie kan zorgen. De Switch is hier ideaal voor, want met een enkele JoyCon is de game eveneens prima speelbaar. Maar ook als je in je eentje speelt, zijn de extra personages niet irritant of zo, want je kunt ze in feite gebruiken als gratis power-ups (waarmee we bij gimmick-categorie 2 komen). Ben je zwaard-Kirby en heeft een van je vrienden een vuurkracht? Dan kan hij er bijvoorbeeld voor zorgen dat Kirby opeens een vlammend zwaard krijgt. Een ander, grappiger voorbeeld hiervan was toen mijn steen-Kirby om een power-up vroeg van z'n watermaatje: **het resultaat was dat Kirby in een glijdende curlingsteen veranderde.** LOL!



Zowel het fijne als het jammere aan Kirby Star Allies is dat het 'gewoon' weer een Kirby-game is. En dat is fijn, omdat die games nooit echt vervelen: de prachtige, kleurrijke graphics zijn als een warme deken voor de ziel. De vele krachten blijven daarnaast vermakelijk om mee rond te kloten, vooral sinds bijna elke kracht ook een uitgebreide moveset heeft: de Ninja-kracht alleen al heeft bijvoorbeeld genoeg moves om een hele game omheen te bouwen. **Maar ergens is Kirby's formule ook een beetje jammer;** Star Allies wist me geen enkel moment daadwerkelijk te verrassen. Ook voelde het nóg makkelijker dan ik van de franchise gewend ben, waardoor het eindproduct me niet zo wist imponeren als een paar van de vorige delen, zoals het eerder genoemde Planet Robobot of de ondergewaardeerde Wii-parel Kirby's Adventure Wii. Maar hé, zelfs een matige Kirby-titel is nog altijd een hartverwarmende videogame, en ik daag je uit een andere game te vinden waarin je vijanden kunt verslaan met een bevroren jojo.

SCORE 70

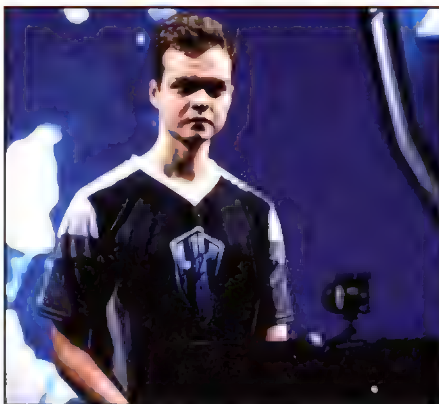


ESPORTS UPDATE



In deze update neemt oud-eSport-stagiair Danny de honneurs voor Tjeerd waar, en warempel, meteen staat vrouwelijk succes centraal! Verder hebben we een extra Nederlander in de League of Legends Championship Series en is Team Power Unlimited nog een beetje grillig.

• Het is alweer z'n twaalfde team sinds hij op hoog niveau League of Legends speelt, maar **Ilyas 'Shook' Hartema** gaat weer in de top van Europa spelen. De Nederlander heeft een contract getekend bij H2k-Gaming. Shook is lekker begonnen bij zijn nieuwe team, want sinds hij meedoet, zijn drie van de vier wedstrijden gewonnen. In de acht wedstrijden daarvóór werd slechts één keer gewonnen.



• Ons Rocket League eSports-team Power Unlimited was half februari in België voor de grote lan-party **Frag-o-Matic**. Zoals altijd was dat supergezellig, maar de resultaten vielen tegen; Team PU moest het doen met een vijfde plaats. Maar dat is eigenlijk niet zo gek, want er wordt nog hard gesleuteld aan de teamsamenstelling. De twee vaste Power Unlimited-spelers **Remy (Reemo2K)** en **Patrick (Piatrix)** zijn bijna klaar met het testen van twee nieuwe teamgenoten, zodat we die volgende maand kunnen presenteren. Ze hebben zich inmiddels wel geplaatst voor de play-ins van RLRS; hopelijk schrijven ze volgende maand ook de grote Nederlandse lan-competitie **The Party** in Eindhoven (30 maart tot en met 1 april) op hun naam.



• **Kim 'Geguri' Se-yeon** is de eerste vrouwelijke speler die in de Overwatch League gaat spelen. Die naam komt je misschien bekend voor, want Geguri was vorig jaar onderwerp van gesprek toen een aantal Koreaanse eSporters niet geloofden dat een vrouw ook goed kon gamen. Geguri bewees hun ongelijk en nu gaat ze dus in de grootste Overwatch-competitie ter wereld spelen. Ze heeft inmiddels getekend voor **Shanghai Dragons**. Dat team staat nu laatste, maar met nog twee periodes te gaan kan daar nog verandering in komen.





• Nog meer vrouwelijk succes in eSports, want StarCraft 2 wordt op dit moment gedomineerd door een Canadese. **Sasha 'Scarlett' Hostyn** heeft tijdens de Intel Extreme Masters in Pyeonchang haar tegenstanders verpletterd en 50.000 dollar mee naar huis genomen. Voor Zuid-Korea, dat traditioneel het dominante land is in StarCraft 2, was dit verlies extra pijnlijk omdat het voor hen een thuiswedstrijd was.

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

• **23-25 maart: V4 Future Sports Festival**
$ 600.000

• **18-22 april: Dreamhack Masters Marseille**
$ 250.000

OVERWATCH

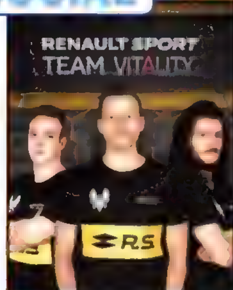
• **22 februari - 26 maart: Overwatch League Stage 2**
$ 125.000

• **5 april - 6 mei: Overwatch League Stage 3**
$ 125.000

LEAGUE OF LEGENDS

• **7-8 april: LCS Spring Finals**
$ 200.000

SOCIAL



"We're also extremely happy to reveal that the first Renault Sport Team Vitality squad to compete on @RocketLeague will be composed of @FairyyPeak, @FreaKiiRL & @Paschy90 and managed by @Gregan25 Welcome aboard guys! #RenaultSport #VforVictory"

twitter **@Team_Vitality**

Hoewel het niet om een F1 game gaat, maakt Renault toch z'n eSports entree. De autofabrikant begint namelijk met een Rocket League-team in samenwerking met Team Vitality. Of we hierdoor in de toekomst ook vliegende auto's van Renault kunnen verwachten, is niet bekend.

"And the winner is ... the OOB Team! We could not dream better for a first challenge than playing against Airbus employees. Thanks for your support and let's meet soon for the next game! #Firstchallengeachieved #Weareone #OOBvsAirbus"



twitter **@Oob_Team**

Airbus maakte onlangs bekend een League of Legends team te starten. Zij gooien het echter over een andere boeg dan de meeste teams en besloten een team samen te stellen dat volledig uit vrouwelijke spelers bestaat. De speelsters behoren op het moment nog niet tot de elite van Europa, maar maakten de afgelopen maanden wel al grote stappen. Wie weet zien we dit team binnenkort terug op een hoog podium!

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Wat wilde Super Mario Galaxy-maker Yoshiaki Koizumi eigenlijk worden voordat hij in 1999 in de gamebusiness belandde?**
A) Binnenvaartschipper
B) Dameskapper
C) Filmregisseur

2 **Met wat voor wapen vecht SoulCaliburs nieuwe personage, de Noorse huurmoordenaar genaamd Grøh?**
A) Een dubbelzijdig zwaard, dat hij ook kan inzetten als twee losse zwaarden
B) Een plastic ijslepeltje, dat verandert in een reusachtige kettingzaag als hij eraan likt
C) Een rubberlaars, die verandert in een plasmakanon zodra hij hem op z'n hoofd zet

3 **Welke easter egg kun je tegenkomen in de maffe ruimtegame Tacoma?**
A) Een hond in een rolstoel
B) Dansende katten
C) Halbe Zijlstra vermomd als Poetin

4 **Dankzij welke techniek oogt de originele Prince of Persia uit 1989 nog altijd fucking soepel?**
A) Dankzij WD40
B) Dankzij motion capturing
C) Dankzij rotoscoping

5 **Hoe heet Wouters favoriete DLC-fighter in Injustice 2?**
A) Red Mamba
B) White Zombie
C) Black Manta

6 **Hoe heet het bedrijf waar oud-Ubisoft-medewerker en Kulumnist Gerben Kaup tegenwoordig werkt?**
A) Koek & Bakker
B) Cook & Becker
C) Boek & Kakker





DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DRAGON BALL FIGHTERZ (PS4) ÓF UFC 3 (PS4 OF XBOX ONE)

LAMA EFFE WETEN WAAR JE VOORKEUR NAAR UITGAAT!

PU 293 LIGT 17 APRIL IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- HEEFT TJEERD DAN TOCH ECHT EINDELIJK DE NIEUWE GOD OF WAR GESPEELD
- BEVINGERT SIMON YAKUZA 6 ... INCLUSIEF PINK!
- GAAN WE VECHTEN OM WIE FAR CRY 5 MAG REVIEWEN
- SPEELT WOUTER A WAY OUT
- HOREN WE VAN GRADDUS WAT IE NOU ECHT VAN SEA OF THIEVES VINDT
- ENNUH ... KOMT ER NA DE ZOMER NIET EEN OF ANDER COWBOY-GAMEPIE UIT?

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



WIE WINT DE GOUDEN PAN?

Afgelopen maand mocht een aantal PU-lezers bij ons op de redactie langskomen om te strijden om de gouden pan! JAZEKER, DE GOUDEN PAN! De beste PlayerUnknown's Battlegrounds-speler van deze dag bakt nu zijn eitjes op een 24-karaats antiaanbaklaag. Niet misselijk dus ... Die hardware van ASUS ROG waarop we speelden trouwens ook niet.



GAMEN IS FUN!

Kijk, zo zit Ed er dus bij als ie voor z'n eigen rubriekje een spelletje moet spelen: een pennetje in de mond en een opengeslagen schriftje binnen handbereik. Deze maand speelde hij een vrolijke partygame en je ziet; de lol spat er weer vanaf ...

DE DEGENS GEKRUIST

Tijdens het Kingdome Come-event werden Wouters stoutste dromen eindelijk realiteit: hij mocht riddertje spelen én had iets langs en hards in zijn handen.



GAME OVER?

Vlak bij Amsterdam Centraal zit sinds mensenheugenis een gameshoppie genaamd Game Over? (mét vraagteken voor extra drama), een geweldig sfeervol hok vol retroshit – nieuwe games, daar doen ze niet aan. En elke keer als Wouter op weg is naar Game Over?, vraagt hij zich af of het nog wel bestaat. Hoe kan een winkel als deze überhaupt nog bestaan?! Hoeveel retrogamers lopen er nou helemaal rond op onze aardkloot? En toch, pure liefde dit. Gelukkig was Game Over? nog gewoon open deze maand. Topwinkel!



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



Als mijn vrouw een bal serveert ... wil ik daar graag een likje mosterd bij.

MECHANISCHE DOPING?

Om het waanzinnige werktempo van de PU-redacteuren bij te houden, is het voor onze oude eindbaas natuurlijk wel zaak dat hij z'n conditie bijhoudt. Daarom loopt Ed zo'n keer of vijf per week 'hard' en stapt hij zelfs tijdens een familieweekendje liever op de mountainbike dan dat ie voor de open haard aan een slap koppie thee of een Fristie zit te lurken. Hier zie je 'm met zoon Koen en dochter Martine die (als we Ed moeten geloven) met geen mogelijkheid zijn onvoorstelbare tempo konden bijhouden. Mocht dat inderdaad het geval zijn geweest, dan vermoeden wij dat er hier sprake was van mechanische doping en dat Ed voor de foto z'n rechterbeen expres zó heeft geplaatst, dat je de accu van zijn elektrische bike nét niet kan zien.



HOE IS HET MET ONZE PLANT?

Ja mensen, de plant leeft nog steeds en heeft ondertussen een naam gekregen. Sergio (yep, zo noemen we 'm) is nu één van ons en moet het nog vijf maanden zien vol te houden totdat we 'm mogen inwisselen voor een goudvis. Nog steeds zijn er die bruine puntjes, dus of Sergio de volgende maand gaat halen ... we houden je op de hoogte! En nu maar hopen dat we niet té gehecht raken aan Sergio, want het is echt een toffe plant met een eigen willetje.



ONDERTUSSEN, OP PU.NL

Naar aanleiding van zijn ervaringen met de Early Access van Battalion 1944 schreef Tjeerd eerder in dit nummer al een preview, waarin hij op niet mis te verstane wijze uiteenzette wat er zoal schort aan deze vroege versie van de game. Maar kennelijk had Tjeerd aan een paginaatje PU niet genoeg om zijn frustraties over deze skillbased shooter eens lekker te botvieren. Zodoende toog hij samen met frag-meat aka kale kogelkopper Wouter naar de studio om ook online nog eens goed door te zaniken over Battalion 1944.





FRAMEDROP

JORDI PETERS





